Виртуальные радости

№ 2 (26)
февраль
2002 год

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

Как-то довольно внезапно разработчики игр вдруг устремили свой взор не в будущее, сверкающее выстрелами супер-пупер-плазменных пушек, а в наше недалекое кровавое прошлое — в середину двадцатого века, время Второй Мировой войны.





Игровой мир — февраль


"Серьезный Сэм" за номером два


Icewind Dale 2 : прекрасная 2D графика


Hitman 2 : будет чем заняться весной любителю экшенов!

Вот и месяц нового года пролетел. Только, кажется, вчера Новый год праздновали, как бац! — уже февраль на дворе. Время, увы, летит слишком быстро, друзья. Мы не заметим, как еще один месяц уйдет в прошлое, как пройдет год, минуют пять лет... Подумайте, стоит ли бежать за временем высунувши язык. Может, лучше остановиться и подумать: кто я, зачем я, что я сделал и что сделаю в этом мире? Будет ли время властно над моими делами и памятью обо мне? Подумайте об этом, ок? Ах да, и еще — не тратьте время попусту...

Так как прочтение ВР отнюдь не пустая трата времени, а полезное и приятное времяпрепровождение, предлагаю заняться этим делом прямо сейчас;). Посему прерываю свои мысли о вечном и перехожу к более насущным делам. Итак, чем же жил игровой мир в конце января/начале февраля? Как обычно, начнем наши импровизированные "итоги" месяца со списка важных (на мой взгляд) релизов.

ЕА выпустила очень приятный 3D-шутер на тему Второй Мировой — **Medal Of Honor: Allied Assault**. Вещица это сравнительно давно и активно продается, всем ценителям — настоятельно рекомендуется почитать обзор (ищите его на стр. 6) и поиграть.

Увидела, наконец, свет вторая часть Серьезного Сэма — **Serious Sam: The Second Encounter от Croteam**. Самому оценить еще не довелось, очевидцы говорят о похожести на первого сэма и минимуме отличий. Главное — "драйв" первой части сохранился.

Появился хороший порт с приставок — **Phantasy Star Online**. Любителям 3D RPG и "рогаликов" строго рекомендуется.

Любителям гонок на мотоциклах наверняка придется по вкусу недавно вышедший **Moto Racer 3**.

Из стратегий стоит отметить недавно появившийся аддон к Black & White — **Black & White: Creature Island** (на мой взгляд, гораздо скучнее оригинала) и "убийцу" HMM — **Disciples 2** (тоже скучная и "на любителя").

22-го января сего года Eidos и IO Interactive открыли сайт, посвященный продолжению Hitman — **Hitman 2: Silent Assassin** (http://www.hitman2.com/). Открылся сайт продолжения довольно популярного ролевого (с уклоном в сторону hack'n'slash) проекта — **Icewind Dale 2**. Полностью обновился сайт ролевика **DungeonSiege** от Gas Powered Games. Сайт тут: http://www.dungeonsiege.com/index.shtml. Все, кому это словосочетание небезразлично, заходят вот сюда: http://icewind2.blackisle.com/.

Перейдем к патчам — Novalogic выложила заплатку для **Commanche 4** (6,4 Мб, http://www.novalogic.com/updates/body_updates.html#c4). Кстати, официальную локализацию недавно отправила в печать компания Snowball. Если увлекаетесь виртуальным гольфом, то качайте отсюда (**http://gamepen.ugo.com/Gamepen/Fullnews.asp?newsid=6165**) патч SimGolf-а до версии 1.1. Заплатку до версии 1.44 игры **Dark Age Of Camelot** была замечена тут: **http://www.camelotherald.com/more/175.php**.

Анекдоты

В автобусе.
— Девушка, а Вы, наверное, программист?
— Да! Но как Вы догадались?!
— У Вас очень глупое лицо.
— Дурак!
— Да я сам программист.

***

— Один в поле не воин! — сказал Doomer и замочил кибер-демона.

Прислал MAX

***

Два геймера после суточного сидения за компьютером:
— Это что за странный запах?
— Это свежий воздух!

Прислал Susanin



***

— Так, теперь нажмите на правую кнопку мыши...
— Я не могу нажать на правую кнопку мыши, потому что тут нет никакой правой кнопки.
— Ну как же... У всех есть по две кнопки на мыши. У некоторых, конечно, их целых три, но две есть обязательно. Посмотрите, пожалуйста, внимательно и скажите мне, сколько кнопок у вашей мыши.
— Две. Но они обе левые.
— Но они не могут обе быть левыми! Одна из них левая, а другая обязательно правая!
— Нет, у меня они обе левые, но только одна ближе ко мне, а другая чуть дальше!
— Попробуйте повернуть мышь на 90 градусов по часовой стрелке.
— О! Так, конечно, гораздо удобнее! Какой же я тупой!

***

Приходит программист к другу музыканту и спрашивает:
— Ну, как у тебя дела?
— Да вот недавно купил пианино.
Программист посмотрел на пианино и говорит:
— "Клава" у тебя, конечно, фуфло, 84 клавиши всего, но то, что SHIFT надо ногой нажимать, — это круто.

***

Идет экскурсия по вычислительному центру.
За одним из терминалов сидит системщик. Экскурсовод объясняет, что собой представляет компьютер:
— Это системный ввод... Это системный вывод... Это системная консоль... Это системный процессор... Это системный программист...

***

Объявление:
Желающим изучать английский язык у опытного преподавателя за умеренную плату уступлю место в 8-Б классе.

***

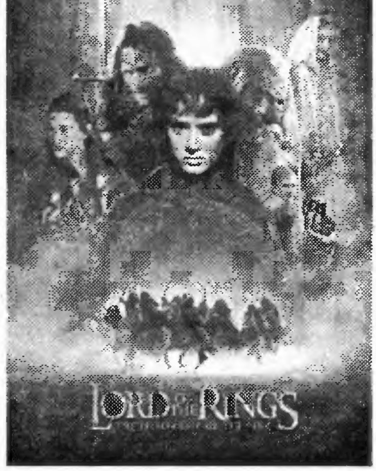
Советы покупателям.
— Покупая компьютер, проверьте, сколько операций он совершает в секунду. Не ленитесь, посчитайте! Проверка займет у вас всего одну секунду, зато вы будете уверены на все сто.

Задержки, задержки...
Нехорошие разработчики переносят даты выпуска двух весьма ожидаемых [мною] проектов: продолжения классного мясного шутера Solider Of Fortune 2 (обещают, что игра появится в магазинах (на лотках;) ближе к концу весны) и новой, оригинальной RPG Neverwinter Nights (вместо весны уже говорят ждать летом). Мда. Ладно, переживем — скоро Герои 4 выйдут, как раз до лета будет чем заняться:).

"Героические" сайты
Что не говорите, товарищи, а фентезийных пошаговых стратегий, равных Heroes Of Might And Magic, по интересности и качеству геймплея, просто не существует в природе. HMM3 — эталон, к которому многие стремились, но никто не сумел даже приблизиться, а уж тем более превзойти "Героев". ("Цивилизацию" в расчет не берем — это совсем другое). В связи с тем, что очень скоро новая, четвертая по счету, игра серии увидит свет (это произойдет 28 марта, а может даже и раньше;), в сети расплодилось довольно много сайтов, посвященных HMM4. Причем информации на них вполне достаточно. Так что направляйте стопы своих браузеров сюда (http://heroes.net.ru) и сюда (http://heroes.ag.ru), если не знаете английского, а если знаете — то заодно и сюда (http://strategyplanet.com/homm/) загляните. Так что латаем, смотрим скриншоты, читаем анонс Героев 4-ых (стр. 24) и ждем, ждем, ждем...

Гран при 4
Если сморщить лоб и начать вспоминать качественные симуляторы гонок "Формулы", то лично мне на ум из относительно недавних разработок приходит лишь название Grand Prix 3... Возрадуйтесь, о виртуальные Шумахеры и Кулхарды, ибо в июне (довольно скоро) в продаже появится новая, четвертая часть "Гран при". Подождем, поглядим.

Продолжаем оффтопик про "Властелина колец"
Кино посмотрел. В MP4, в отличном качестве (идет 2:40, занимает 2CD). Всячески рекомендую всем любителям фентези, хотя в самом деле чувствуется какая-то разобщенность и "сбитость в кучу" сюжета: в самом деле такому мощнейшему произведению, как "Властелин колец" (первому тому!) "тесно" даже почти на трех часах видео. Но фильм все равно очень рекомендую. 7-го февраля



была премьера в Московии, авось и до наших кинотеатров доберется к концу месяца...

Проблемы Interplay
О финансовых проблемах Interplay было известно давно — казалось, черт с ними, с проблемами — издают там понемножку, хорошие вещи издают — ну и нормально. Ан нет, друзья, дела у Interplay совсем плохи — недавно из Interplay ушел ее основатель и руководитель — Брайан Фарго (Bryan Fargo). Уходя, он сказал, что еще вернется (навряд ли) и что после года его работы с финансовыми фондами ему это так осточертело, что он решил уйти. Вот так, товарищи. Будет очень жаль, если Interplay, издатель многих очень, очень качественных игрушек (даже серии Fallout!) сгинет. Будем надеяться на лучшее (ну, а к чему готовиться, вы и сами знаете;).

Почти наш ровесник
Два года назад, в феврале 2000-го увидел свет "симулятор семьи" The Sims, за два года успевший обрасти аддонами и снискавший тьмы тьмущие поклонников по всему миру. Поздравляем счастливых родителей в лице EA/Maxis и желаем ровеснику (почти ровеснику — первый номер ВР вышел на месяц раньше;) долгих лет и процветания. А вы, если еще не довелось сыграть в The Sims, срочно исправляйте это досадное упущение — не обязательно "фанатеть", нужно просто сыграть — вдруг "подсядете"?;).

Результаты всенародного голосования на AG
Крупнейший русскоязычный игровой сайт Absolute Games (www.ag.ru) закончил подсчет голосов участников всеобщего игрового опроса, который длился ровно месяц. С результатами можно ознакомиться вот здесь: http://www.absolute-top.com/. Лучшим шутером года назвали, например, Max Payne (согласен), далее с небольшим отрывом идут RtCW, AVP2 и Serious Sam. Игра года, как ни странно, тоже Max Payne... RtCW занял второе место, Arcanum — третье, а Wizardry 8 — почетное четвертое. Мало рпг-шников голосовало, значит. А вообще, чего это я вам рассказываю? Заходите и смотрите сами.

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Арена

Итак, Арена благополучно миновал кризис (в виде критической "Н@шей (т.е. вашей) почты" в прошлом номере) и продолжается. Многие, кстати, ошибочно полагают, что раз "Арена", то здесь только о шутерах и пишут. Ну, что поделаешь, название у рубрики такое, а больше ничего общего. И как доказательство — этот выпуск полностью посвящен любимым играм стратегов, которым, похоже, очень близки рифмы классиков:). Ну, что ж, новые слова на проверенные временем рифмы — и оп-ля — совсем по-новому зазвучали... А некоторые авторы сих поэтических строк уже второй раз присылают нам свои произведения. Что ж похвально, и на вопрос в письме о прочих очерках на тему — отвечаю, что всегда рады поддержать ваши начинания, так что присылайте свои материалы, а мы посмотрим, что мы можем сделать...

Здравствуй, уважаемая "ВР"! Выражаю огромную благодарность за публикацию моей байки "Бессмертная армада" в рубрике "Арена" майского номера вашей газеты. Являясь большим поклонником Старкрафта, я, естественно, стараюсь не пропустить ни одной статьи на данную тему, поэтому особый интерес у меня вызывает и творчество ваших читателей, касающееся Старкрафта. В ответ на попытки "обессмертить" без того бессмертную стратегию (такие попытки, как блины, часто выходят комом) я присылаю вам вторую часть моего произведения. Буду рад, если вы оцените ее по достоинству.

Армада возвращается

Посвящается моему брату Amorphis'у
и всем друзьям из Command Center Clan.

Нет повести печальнее на свете,
Чем та, в которой терран зерга встретил.
Ведь говорят, что круче нету силы,
Когда армада зерга роет всем могилы.

Вчерашний день, бинты на поле —
Все забываешь поневоле,
И как мы все же ни сражались,
А все равно весь обломались.
Теперь их очередь настала:
Наткнулись зерги на стену металла!
Тьма скрыла террана — не умолкает звон:
На этот раз клепает оборону он.
Supply, еще один... побольше ПВО,
За бункерной стеной не страшно ничего.
Танк, медик, голиаф... но близится рассвет,
Предвестник надвигающихся бед.

Луч солнца первый отразился ярко
На башне танка — зергу будет жарко.
Supply'дов ряд, не пробежит и муравей,
Не говоря уже о толщине других зверей.
А если пробежит, то негде будет плюнуть:
Сквозь стену бункеров и лапы не просунуть.
Турели по бокам, поддержка танков сзади,
И тишина такая, прямо как в засаде.
Лишь звон стаканов: в бункере с утра
Киряют автоматчики и медсестра.
Последний тост. Поехали! Все по местам,
Огнем ответим подозрительным кустам.
Вдруг — раз, откуда ни возьмись — собаки
Бегут бесстрашно в предвкушении драки.
Вмиг первый ряд исчез бесследно:
На мину лезть для жизни вредно.
Солдаты, отложив оружие, перекурили,
За это время танки мелочь перебили.
Надежда есть, но все темнеет небо,
Записывайтесь все, кто на том свете не был.
Тут лапо-крылых, как назло,
Со всех сторон понаползло.
За рядом — ряд, за строем — строй,
Сметет все зерговский прибой!
Один лишь автоматчик крутит головою: "Где?!"
Сломай же шею, труп, они везде!
Волна врага накрыла как-то сразу
Всю оборону, танки, остальную базу.
Смешалось все: свои, чужие, вопли,
Кровищи море, руки-ноги, сопли.
Один танкист не выдержал и сперепугу
Косил всех без разбору, подлала и друга.
Потом назло взорвался очень громко,
Откинув напирающих волной обломков.
Как крейсер "Варяг" танк другой отбивался,
На рессоры отдельные врагам не давался.
Взмолилась пехота: "Родной, помоги!
Мало нас, окружают по новой враги,
Нет тварям места на родной земле".
А танк в ответ: "Отстаньте, плохо мне!
Смотрите: ерунда летит она не в вас,
Порвет напополам она меня сейчас".
Да-а... королева зерга поубавила работы,
Остатки танка покусали всю пехоту...
Последний оплот развалился на части —
Броню разорвали клыкастые пасти.
Влетевший завод пожелал всем: "Пока".
Наблюдал за исходом он издалека.
Еще долго солдат убегал от гидрала,
Спотыкаясь о трупы и груды металла.

Летают бараки, бессмысленно, мерно,
Пытаясь давить победителей скверных...

Morpheus

Red Alert 2

Оригинальному RA2 посвящается.

Кто не знаком с Red Alert`ом как я,
Тот не поймет, наверное, меня.
Не зная атмосферы боя,
озвучки уникальной и другого,
тот прочитает этот стих, как я
когда-то прочитал, друзья,
статью другую, но про Красную Угрозу,
то даже был не стих, а просто проза,
не задевавшая ничем особо,
стратегий не любившего народа!

Но, сам не знаю как, случилось так,
из всех стратегий мог в Ред Алерт я играть.
Графон, конечно, не Emperror,
Но звук и музыка отменны!
Конечно, все это, друзья, пустая просто болтовня.

Теперь хочу я описать
приемов пару хитроумных,
чтоб новичкам легко играть,
а генерал сказал: "ДА, RULEZ".
На справедливый суд, друзья,
Америку поставлю я.

С компом играя самым сильным,
на базе призм поставь и огради забором,
чтоб инженер ее не захватил
в начале битвы, что будет обидным.
Стремись скорей построить Спутник —
откроешь карту всю, врага увидишь.
Легионера Хроно строй с такою целью,
чтоб ящики по карте собирать,
2000 в ящике ты можешь подобрать,
иль сборщика, иль танк полезный.
До Тани строй собак, чтоб инженеров грызли,
десант врага собакам в пищу годен.
Десант Америки — убойнейшая сила —
кидай его к врагу, пока тот не развился.
Еще же фокус знай такой —
шпион, проникший в дом чужой,
твоим войскам прибавит силы,
отключит Теслы, ПВО и Призмы.
В распоряжении твоем 1 минута.
Летучих человечков куча,
за это время многое испортит.
Сперва разбей энергию на базе,
и ПВО-войска руби скорее,
а там и к базе приступай не медля!

Как можно дальше строй завод военный.
Такая тактика убережет твои строения
от ядерной ракеты или шторма.
Как только враг ракету пустит
(а пустит он ее в завод на 100%),
ты в этот миг завод свой продавай
и сразу начинай его же строить.

От Апокалипсисов строй танк-мираж — убойно,
бери пехоту всю и окапай пред ними,
А Призма-танк здесь не поможет.

Отдельно расскажу о Дирижаблях.
Как только слышишь, что "Kirov reporting",
бросай строительство любое —
строй ПВО, мобильное, конечно.
Но лучше в сотню раз, ребята,
когда по морю Кировцы летят,
тогда они прекрасная добыча
для крейсера (для ПВО, за 1200).

Во все дома гражданские на карте
сади хоть бы по одному солдату —
пехота не пройдет, но больше — лучше,
тогда и танки не пройдут, вы знайте.
Все точки белые на мини-карте
ты можешь захватить себе на пользу.
Больницу захвати и юнитов подлечишь.
Аэропорт вам будет кстати.

Еще же фишку вот запомни —
пусть инженер в машину ПВО залезет,
гибрид такой всю технику починит!

А с Хроносферою такую шутку делай —
врага скопление увидишь если,
то хроносферь их плавать в море,
а корабли наоборот — на землю.

Свой шторм цель на завод военный,
иль на врага обогатитель,
но базу иль ракету не разрушишь — не пытайся.
Отрежь все подступы к себе (взорви мосты)
и развивайся.

Увидишь если, что к тебе на базу,
юнит спешит, такой, как твой, по виду, —
убей скорей — шпион ведь это, помни!

Сам не сдавайся никогда и помни вот что —
добитый полностью ожить вновь сможешь,
коль деньги есть и юнит хоть один.
Бери все ящики на карте и, быть может,
найдешь там базу, войско наберешь
и разобьешь заразу!
Терпеньем только обладай, ведь это все не сразу.

Рифму корявую простите мне COMRADы,
Надеюсь, мой рассказ для вас был Useful
и не прошло впустую мое время
за написаньем своего творенья!

О взаимопомощи террана и зерга

Мой друг, взгляни на базу мне,
И помолчи чуть-чуть.
Среди проблем и суеты,
Ты овер не забудь.

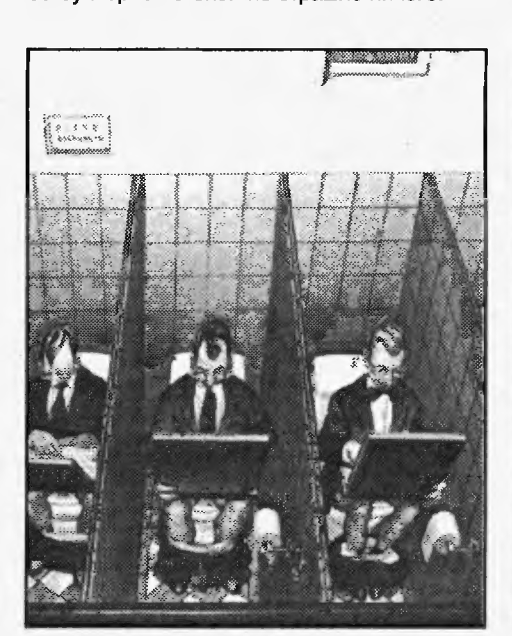
Ты помни, жду его всегда,
Закованный в гранит,
И спрятанный на все века
Под толстой кожей плит.

Я жду, как ждут детей с войны,
Молясь слепым богам,
Я жду, как ждет морской фрегат,
Взывая всем ветрам.

Клянусь, что попытаюсь я
Сорвать слепой оков,
И вновь, как много лет назад,
Обнять тебя готов.

Слепым остался я из нас,
И мне глаза нужны,
Так не сочти за тяжкий труд,
И овер, блин, пришли.

Аксенчик Михаил



Письма в номер

В декабрьском номере ВР был дан неправильный ответ на вопрос Алексея по игре Fallout. Видимо, автор ответа не понял ситуацию бедного геймера. Именно поэтому даю правильный ответ.

Алексей, мне попался аналогичный сидюк, т.е. с тем же глюком: при попытке ввести какой- либо код мой комп зависал (игровой). Но все решается очень просто, па-беларуску, то бишь взорви че-нибудь рядом (динамит), начнется отсчет времени, а ты быстро уноси ноги. С уважением, **Сух из династии Мин!:-)**

Привет, "ВР"!

Пишет тебе твой читатель из Бобруйска. Купил №1 ВР за январь этого года и удивился, прочитав в рубрике "Вопрос-ответ" под заголовком "Скажи-ка, дядя":

"— Подскажите, как получить закрытые машины (Panor, Aston Martin, Audi TT), не проходя все необходимые уровни в игрушке Midtown Madness 2?

— К сожалению, никак."

Не может быть! Ведь я же катаюсь! Получить эти машины можно, проделав следующее. В главном меню игры создаем нового водителя, выходим из игры, в папке x:\Midtown Madness 2\players удаляем все файлы, оставив папки и файлы players.dir (на всякий случай лучше сделать копии удаляемых файлов). Затем запускаем игру (может появиться ошибка, при этом удаленные файлы могут восстановиться, тогда проделанную операцию нужно повторить) и играем созданным водителем. Конечно, в гонках участвовать на этих машинах будет все равно невозможно, зато в круизе можно будет покататься с ветерком. **Андрей.**



Частные объявления

ПРОДАЮ

● Диски PC "Soldier of Fortune", "Мир Sims", "Kingpin" (рус. версии) и др. по 2000-2500 р. Куплю "Игромания" №8-10 2000, №1 2001 "Страна игр" дорого. — 2456625 Макс

● Компьютер Celeron 433 slot1, материнская плата slot1 Acorp 6BX81 ATX, кулер Celeron slot, звуковая карта Aureal Vortex2, видеокарта 32 Mb Savage 4, HDD 6,4 Gb Fujitsu MPE3064AT, CD-ROM 40x Panasonic, клавиатура, мышь, колонки, память 64 Mb, монитор Samtron 15". Цена договорная — 2707170

● Монитор Sony 17" Trinitron 200ES TC095 — 250 у.е.; саунд карта-diamond sonic A3P PC — 10 у.е.; мышь Genius — 2 у.е. — 2627915

● Приставку Super Nintendo Entertainment System+джойстик+провод+3 картриджа. Цена договорная — 28368 (Столин)

● Продам PC диски б/у 1000-1400 р. за штуку — 2051971, после 15, Дмитрий

● Продаю Celeron 900/RAM128/HDD20/CD-ROM40x/VRAM32/15"/Spk. — 2719497

● Продаю Celeron 900/RAM128/HDD20/CD-ROM40x/VRAM32/15"/Spk. — (029) 6522795

● Продаю Celeron 900/RAM128/HDD20/CD-ROM40x/VRAM32/15"/Spk. — (029) 6537566

● Продаю Sony Playstation. 20 дисков. 2 джойстика, 2 memoty card. б/у, в хор. сост. — 2850000 аб.19962 Саша

● Продаю комплектующие к компьютеру. Модернизация. — (029) 6537566

● Продаю компьютер Intel Pentium 1,11,111, Celeron. — (029) 6537566

● Продаю монитор AOC 15" 5GLR+ — (029) 6522795

● Продаю монитор AOC 15" 5GLR+ — 2719497

● Продаю монитор AOC 15" 5GLR+ — (029) 6537566

КУПЛЮ

● Куплю газеты "ВР" №1, 2, 3, 4, 5, 14. Срочно CD PC полные версии (желательно англ.) Tomb Raider 1, 3, 4; Metal Gear Solid; Indiana Jones and The Infernal Machine — 2859978 Вадим, после 15

● Картриджи б/у Canon E-30 (E-16) — 8 у.е.; HP1100, HP1200/12220 — 5 у.е. и другие к лазерным принтерам — 2747935

● Куплю или возьму на время игры Albion или Final Fantasy 8 (PC, Фаргус) — 2704565, после 20; flys@tut.by Tolik

МЕНЯЮ

● ТЦ Horizoont+ВПП Daewoo+антенна+АОН Русь 26 Pro на компьютер с доплатой — (0232) 786124 Алексей

РАЗНОЕ

● Молодой Half-Life клан ищет соперников для игры в Half-Life TDM. Half-Life'ры Минска, отзовитесь! — hor@tut.by, bot@tut.by

● Пришлите мне письма, кому не лень, о способах заработка через Интернет, только проверенное — 220098 Минск, ул.Рафиева, 78-286

ПЕРЕПИСКА

● Ты круто играешь в Unreal Tournament и хочешь вступить в UT-клан? Пиши. — 220114 Минск, пр.Ф.Скорины, 153-2-46 Сергей



● Activison заявила, что в ближайшее время знаменитый писишный хит Return To Castle Wolfenstein будет портирован на Xbox и PlayStation 2. Релиз приставочных версий игры намечен на конец 2002 года.

● Вот список игр, с которыми Xbox появится в продаже в Японии:
Air Force Delta II (Konami)
Dead or Alive 3 (Tecmo)
Double S.T.E.A.L. (Bunkasha Publishing)
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 (Konami)
Genma Onimusha (Capcom)
Hyper Sports Winter 2002 (Konami)
Jet Set Radio Future (Sega)
Nezumi Kusu (Microsoft)
Nobunaga's Ambition (Koei)
Project Gotham Racing (Microsoft)
Silent Hill 2: Restless Dreams (Konami)
Tenku: Freestyle Snowboarding (Microsoft)
Следует отметить, что из всех вышеперечисленных игр только Dead or Alive 3 выйдет эксклюзивно на Xbox.

● Сейчас Microsoft вовсю готовится к релизу своей приставки в стране Восходящего Солнца. Поставки Xbox ко дню ее официального релиза в Японии составят 300 тысяч консолей.

● На радость всем фанатам серии Final Fantasy компания Square в начале января выпустила, наконец, новый трейлер FF XI. Ролик "весит" 50 Мб, скачать его можно отсюда: http://www.coremagazine.com/movies/fxin.mov.

● Sony заявила, что в ближайшее время их детище появится в продаже и в Корее. PlayStation 2 поступит в продажу 22 февраля 2002 года. Также, одновременно с консолью, на прилавках появятся 14 игр, среди которых Tekken Tag Tournament, Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Maximo: Ghosts to Glory, Onimusha и Devil May Cry. Стоимость приставки в Корее составит всего 269 долларов.

● THQ заявила, что в настоящее время Violition работает над сиквелом своего шутера Red Faction, вышедшего прошлой осенью на PS 2 и немного позже портированной на PC. Пока никаких конкретных деталей нового проекта не разглашается. Релиз игры намечен на конец этого года.

● В ближайшее время в продаже появится игра под названием Britney's Dance Beat, главной героиней которой станет самая, пожалуй, известная блондинка Америки Бритни Спирз. По ходу игры вам предстоит научиться танцевать под ее известные хиты, такие как Baby One More Time, Oops! I Did It Again, Stronger и многие другие — так что для поклонников Бритни и обладателей PlayStation 2 компания THQ приготовила большой подарок...

● Sony обдумывает вариант переноса производства PS 2 из Японии в Китай. Пока никакой конкретной информации об этом нет, но если это произойдет, то наверняка цены на PlayStation 2 значительно упадут.

● Компания Lucas Arts подписала контракт с компанией The Collective на разработку последней игры с участием знаменитого археолога Индианы Джонса. Сюжет нового проекта не будет основан ни на одном из вышедших фильмов — авторы игры должны будут придумать его сами. Пока об игре ничего конкретного не известно. Релиз намечен на осень 2002 года.

● Universal заключила контракт с Marvel на издание игр с участием "Невероятного великана" (The Incredible Hulk), которые будут сделаны на основе готовящегося к выходу фильма. Платформа пока не объявлена, дата релиза первой игры из этой серии также пока не известна.

Андрей Егоров
egorov_andrei@mail.ru



Разработчик/Издатель: Sega
Жанр: Arcade
Платформа: DC
Похожие игры: Alien Front Online, Charge'N Blast, WDL: Thunder Tanks, Jet Grind Radio

Уга Буга! Йо!

Знаете, я ожидал от игры чего угодно, но только не того, что я увидел. Почему-то из многочисленных превьюшек я сделал вывод о том, что Ooga Booga будет забавной стратегией об островных аборигенах (которые еще Кука съели). Да, именно Strategy, хотя и весьма "/Action" вроде Team Buddies. Ну и, конечно же, я был весьма наслышан об оригинальном стиле изображения, однако слабо себе представлял, что же там такое будет оригинальное. Хотя... Visual Concepts... название уже обязывает.

Ну и что я увидел? Стильные картинки, смутно напоминающие Jet Grind Radio, прикольных то ли аборигенов, то ли все-таки злобных полинезийских духов и... игру.

По жанру Ooga Booga относится к... относится к... а черт их разберет, этих визуально-концептуальных личностей. Игровой процесс сильно напомнил Crash Bash, а также некоторые мини-игры Sonic Shuffle, но не станешь же относить Ooga Booga к Board Game! Поэтому это будет просто Arcade, благо по дозам адреналина сие произведение вполне может превзойти половину чистокровных аркадных игрушек. Вот вам и стратегия...

Сюжет, насколько я понял, таков. Нечто большое, страшное и ужасное по имени Ooga Booga проводит соревнования среди маленьких, прикольных и чуть ли не безобидных аборигенов/шаманов/духов. Место действия — тропический остров с непременным вулканом, основная идея соревнований — набрать как можно больше очков за определенный промежуток времени. Способ добывания очков — избиение себе подобных и не совсем себе подобных. Сейчас начну пояснять.

Всего в соревнованиях принимают участие четверо островитян: зловещее привидение Hoodoo (ассоциации с Voodoo не случайны), бесцеремонный толстячок Fatty, маленький и шустрый Twitchy и представитель вроде бы женского пола Hottie. Они отличаются по своим характеристикам, однако стоит все же выбирать героя по принципу "кто больше нравится внешне". Нет никаких особых ограничений на "двойников": четыре Hoodoo будут различаться цветом... ну и, конечно же, принадлежностью.

Не менее важный герой игры — это... остров. Хотя существует несколько его разновидностей (огненный, к примеру), все равно родной его облик — это песчаный кусок суши с несколькими пальмами. Знаете, как в мультиках про Дональда Дака, как в картинках на обложках приключенческих книжек, как в воображении тех, кто подобных островов никогда не видел, но слишком много о них слышал. Шаблон, точнее, пародия на шаблон. С точки зрения идеологии игры и концептуальности видеоряда это удачная находка. С технической точки зрения — весьма неудачная, ведь остров с минимумом деталей сложно сделать реалистичным, внушительным, красивым, наконец. Попросту не на что тратить полигоны. А к веселой и красочной аркаде Ooga Booga требования предъявляются несколько не те, как к, скажем, черно-белому Vib Ribbon. Ooga Booga не выглядит каким-то очень уж оригинальным проектом, она больше смахивает на недоделанный проект, что бы там ни имели в виду разработчики.

И перейдем к описанию геймплея. Вокруг пальм валяются кокосы, по острову бродят животные, наконец, из вулкана изредка вылетают странные предметы. Все это можно использовать для избиения конкурентов. Нет никаких счетчиков энергии, есть только время. Не стоит бояться попасть под удар, не стоит искать какие-то аптечки — их нет. Есть только оружие, враги и счетчик времени. За отведенные, скажем, две минуты, вы должны постоянно перемещаться, собирать ресурсы, швыряться кокосами, бить противника руками и ногами, пускать молнии и файерболлы — в общем, делать все, чтобы набрать много очков и не дать противнику сделать то же самое. Со всем остальным (начисление очков за места, раунды и система определения окончательного победителя) разберетесь сами.



По умолчанию вам доступны только удары и метание кокосов, все остальное требуется сначала "открыть". Авторы весьма удачно совместили tutorial (т.е. обучающую часть) с последовательным прохождением, вы не просто можете ознакомиться с возможностями героев, вас обязывают это сделать! При этом тренировочную часть каждого этапа можно пропустить и положиться на то, что уж с одним-то новым элементом вы сами разберетесь.

Возможности делятся на два вида: магия и островная фауна. Файерболлы и молнии — это не столь интересно, а вот животные на острове водятся не просто полезные, но и жутко прикольные. Когда я впервые увидел кабанчика, то понял, что игру взял не зря — настолько он милый и симпатичный. Вы спросите, ну и что же с ним делать? Нет, на шашлыки пускать животное не стоит, его нужно хорошенько стукнуть, а потом использовать как местный аналог мустанга. Да, через какое-то время вас сбросят, но вы успеете не один раз врезаться в противника (2 очка;)).

Музыкальное сопровождение и озвучка идеально соответствуют графике и общей идеологии игры. Все очень весело и загадочно, каждого героя можно легко узнать по голосу, да и мелодии запомнятся надолго. И еще раз о графике: она выполняет свою задачу, местами очень симпатична, однако за техническую часть разработчикам конфетку давать не будем, ибо не заслужили. Иногда, к сожалению, нужна не только хорошая идея, но и эффектная (!) ее реализация, за примером отсылаю к продукции Squaresoft. А так... Ooga Booga — не та игра, ради которой покупают приставки, не игра, о которой помнят поколения геймеров, однако понравится она многим. Все-таки очень приятно кинуть гнилой кокос в ближнего своего.;)

Wren
wren@prepodov.net
Материал предоставлен сайтом
http://www.pristavki.com/

Saiyuki

Разработчик/Издатель: KOEI
Жанр: TRPG
Платформа: PSX

Есть у меня слабость к продукции фирмы KOEI. Люблю я необычные даже по японским меркам игры, их графический стиль, достаточно удаленный и от западных, и от японских (аниме!) стандартов, ориентированность на реальные (или условно реальные) исторические события. Жаль, конечно, что серию Uncharted Waters, начиная с третьей части, перестали издавать в США, но тут уж ничего не поделаешь. Зато мы можем ознакомиться с последней работой компании под названием Saiyuki: Journey West.

Признаюсь, что игру эту я совсем не ждал. Она прошла мимо и американских обозревателей, и наших журналистов, и даже фанатов японских RPG. Просто в один прекрасный день Сайюки появилась на полках магазинов, позже обнаружилось, что западные сайты о ней все же что-то писали, но сами же куда-то это все далеко запрятали. Ну и ладно, будем самостоятельно разбираться.

Сюжет основан на популярном в Китае и Японии мифе о монахе, который совершил путешествие на Запад, в результате чего был спасен мир... ну или что-то в этом духе. Под "западом" здесь понимается всего лишь Индия или некая страна, находящееся примерно в том же регионе. Слова "популярном в Китае" вы вполне могли бы счесть за перепечатку из обзоров буржуев, однако этот самый миф и вправду весьма известен. Только за одну неделю я натолкнулся на ссылки на него трижды. Об игре вы уже знаете, но еще и одна из серий Love Hina (популярный аниме-сериал) посвящена его театральной постановке (скажем так, она там служит фоном сюжету), позже я услышал еще и о том, что сейчас снимается полнометражный фильм (боевик?) по мотивам путешествия монаха Sanzo. Вот я и начал вдаваться в подробности.

Суть в том (с точки зрения типичного российского обывателя, а не некоего гипотетического эрудита), что обычному монаху вдруг ни с того, ни с сего явилась местная богиня и попросила отнести некий посох в отдаленный храм, находящийся далеко на западе. Понятно, что отказывать в такой ситуации было бы глупо. По дороге к монаху присоединяются несколько попутчиков, в том числе и наиболее важная для сюжета фигура — обезьяний король. В свое время он пытался воевать с богами, почти победил, однако следствием "почти" стало долгое-долгое заточение в скале. Сейчас же его освобождают в обмен на военно-техническую поддержку Sanzo, благо бандитов в то время в Китае и прилегающих землях было немало.



Дальше — больше. Хочу заметить, что сценаристы KOEI действительно строго следуют сюжету мифа, не пытаясь что-то подогнать под игровой движок или геймплей.

Игра создана в жанре TRPG, а на умирающей Playstation как раз выходит все меньше и меньше представителей JRPG и его подвидов. Авторы не стали экспериментировать и внедрять какой-нибудь Hyper Active Turn Based System, здесь все именно так, как положено по канонам жанра, так что изголодавшиеся по чему-нибудь новенькому и ролевому вперед в магазин за игрой!

Что там у нас свойственно классике? Разумеется, абсолютно несовременная графика. В чем-то это можно отнести и к Saiyuki, однако, как и в Uncharted Waters 2, большей частью кривые и малосимпатичные спрайты местами выглядят очень мило, вследствие чего общее впечатление от игры чудесным образом улучшается. И чем больше играешь, тем больше все это нравится. Мистика какая-то!

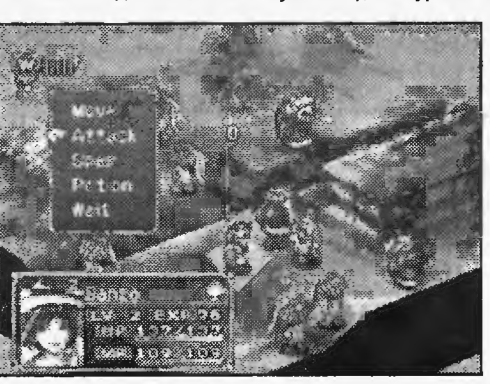
Музыка типична для JRPG, на ней останавливаться не стоит, поэтому сразу перейдем к системе боя.

И тут возникает какое-то странное чувство. Почему-то игра оказывается... скучной. Да-да, это не опечатка. Каноны TRPG — это здорово, но у игры нет индивидуальности. Клеточки, ходы, оружие и магия, предметы... Ну разве что превращение героев в монстров можно назвать чем-то свежим, но на самом деле и это уже где-то было.

Вдобавок еще и магия не слишком сбалансирована, она либо слишком сильна, либо слишком слаба по сравнению с обычными приемами.

Впрочем, не будем придираться к системе боя, лучше попробуем найти причину скучности игры. И она кроется именно в том, что разработчики не добавили "изюминку" в процесс боя, точнее в его основной элемент — удар одного персонажа по другому. Даже в 16-битных TRPG это оформлялось весьма симпатично, не говоря уже о поздних добавлениях вроде Vanguard Bandits. И дело здесь не в качестве графики в целом, просто есть мелочи, которые очень важны для восприятия всей игры. Чистая психология и никаких полигонов в секунду. К сожалению, даже красивая (местами) магия здесь не поможет.

Но некая изюминка все же есть, ведь это не анимешная (но и не американская) TRPG. Симпатичные китайские девушки (а никто и не говорил, что монах Санзо обязательно должен быть мужиком), аккуратно



оформленные магазины с удобным интерфейсом (к примеру, если вы покупаете одежду, то вам не только предложат ее нацепить на себя, но сразу же сообщат, сколько денег можно выручить за старую), необычная физиономия обезьяньего короля (характер которого продуман до мелочей) и куча ссылок на другие китайские мифы привлекут многих. Эх, если бы создатели системы боя меньше времени уделяли статистике, то Путешествие на Запад было бы на Западе воспринято значительно лучше.

Что, стоит все-таки брать игру? Фанатам жанра — обязательно, любителям — при отсутствии на примете более приятных TRPG и так далее вплоть до RPG-ненавистников, которым рекомендую купить русифицированную версию (если такова появится) и ударить по ней несколько раз тяжелым тупым предметом. Как говорится, одним выстрелом сразу двух зайцев на куски разнесете. А фирме KOEI стоит все же подумать над тем, какие же игры выпускать на американский рынок. Вряд ли только они к моему мнению прислушаются.

Wren
wren@prepodov.net
Материал предоставлен
http://www.pristavki.com/



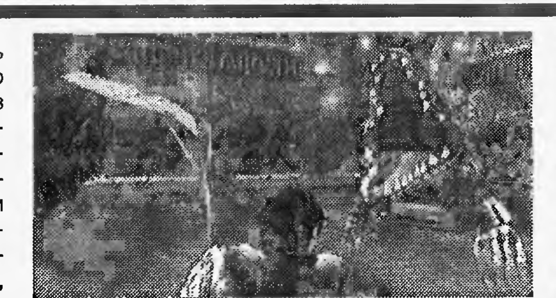
Платформа: PlayStation 2.
Жанр: action/платформер.
Разработчик/Издатель: Capcom.
Дата релиза: февраль 2002 года.

Компания Capcom, которая ассоциируется у меня (впрочем, не только у меня, думаю, что и у большинства геймеров) с серией Resident Evil и целым рядом файтингов Street Fighter, приготовила и на этот раз очередной подарок всем любителям экшенов. Новый проект Capcom'a Maximo: Chosts to Glory по их же заявлениям является продолжением знаменитой капкомовской серии Chosts 'N Goblins и Chosts 'N Chosts, знакомые нашим читателям по восьми- и шестнадцатибитным платформам. Вообще, Maximo является ремейком старых двухмерных игр от Capcom, перенесенных в 3D. По жанру игра будет смесью традиционного 3D-платформера и мощного экшена, без каких-либо адвенчурных заморочек. Впервые проект был представлен игровой общественности на прошедшей в мае в Лос-Анджелесе E3 2001, и игру, вне сомнения, можно назвать одним из лучших игровых продуктов для PS 2.

Сюжет Maximo: Chosts to Glory не отличается особой оригинальностью: принц по имени Максимо вернулся в свое родное королевство после долгих странствий, как случилась новая беда — злой волшебник Ачил (Achille) похитил возлюбленную нашего героя Софию. И Максимо, не долго думая, собирается в дальнюю дорогу спасать свою принцессу. Вот именно с этого и начинается игра...

Геймплей игры будет довольно ординарен для игр этого жанра: вам предстоит обследовать несколько локаций, расправиться с большим количеством врагов и боссов, ну и, конечно же, спасти свою ненаглядную принцессу. Сам процесс игры проистекает очень динамично: в процессе прохождения Maximo: Chosts to Glory вам предстоит одолеть огромное количество врагов — зомби, гоблинов, растений-мутантов, скелетов и прочую потустороннею нечисть, а также победить нескольких боссов. Как я уже упоминал выше, по жанру Maximo будет обыкновенный коктейль из трехмерного платформера и экшена, и головоломок в игре практически нет: уровни будут, похоже, линейными безо всяких разветвлений, потайных проходов и секретов, то есть, фактически вам всего лишь нужно пройти из точки А, от начала уровня, в точку В, к концу уровня. Вся игра будет в основном заключаться в убивании врагов, прыжках по платформам и собирании разнообразных предметов и оружия. Если вас случайно (а может и не случайно) убьют, то вы вновь воскресните с помощью некого Grim Reaper'a (местный аналог смерти — старухи с косой). Правда, делает это он не безвозмездно. Чтобы восстановиться/воскреснуть/регенерировать (нужное подчеркнуть), вам придется отдать ему некоторое количество неупокоенных душ, которые вы будете собирать в могилках, встречающихся по всему ходу игры. Кроме душ, вам, похоже, придется коллекционировать еще и некоторые предметы, типа монеток, кристалликов, брони для защиты от врагов и прочего. Поскольку Maximo: Chosts to Glory по жанру будет также и платформером, то это всего лишь обыкновенные вещи, которые вам приходится собирать, играя в любую среднестатистическую игру этого жанра (вспомните, например, тот же Crock или Crash Bandicoot). Еще в игре будет возможность усовершенствовать своего персонажа с помощью сорока (!) различных предметов, причем, как утверждают авторы игры, при каждом апгрейде внешность главного героя будет меняться. Также Maximo с помощью волшебства сможет перевоплощаться в старика или ребенка. А иногда, когда собранной брони недостаточно, враги, сломав его защиту, могут оставить нашего героя вообще без одежды — в одних трусах и с мечом в руках. И для того чтобы выглядеть более-менее... эээ... одетым, ну и, конечно, быть более защищенным от атак врагов, нашему герою предстоит найти броню.





Теперь пара слов об оружии. Оружия в игре будет не так уж и много — всего лишь четыре вида. В начале игрового действа наш герой будет вооружен только мечом, щитом и иметь мало-мальски приличную броню для защиты от врагов. Затем, по ходу игры, вы найдете три магических меча, которые, вне сомнения, пригодятся вам во время сражений с врагами, а также сможете усовершенствовать свою броню, делая вашего персонажа намного мощнее. Но, тем не менее, не стоит недооценивать и врагов, которые становятся от уровня к уровню все сильнее и сильнее и справляться с ними будет намного сложнее, нежели в начале.

Графическая сторона игры выполнена на самом высоком уровне. Неплохо прорисованы главный герой, персонажи игры, окружающий ландшафт и враги. Известно, что над проектом работает команда Capcom Digital Studios, американское отделение Capcom, а дизайном Maximo и других персонажей игры занимается Susumu Matsushita, художник, сотрудничающий с журналом Weekly Famitsu. Конечно, самой игры я пока не видел, но, тем не менее, просмотренные на западных игровых сайтах скриншоты и видеоролики выглядят совсем неплохо и произвели на меня благоприятное впечатление. Звуковая часть Maximo: Chosts to Glory также будет на уровне — над звуковым рядом игры трудится небезызвестный Tommy Tallarico, так что за звуковые эффекты и музыкальное сопровождение можно не беспокоиться.

В общем, исходя из всего вышесказанного, мы имеем еще одну игру, достойное продолжение классических экшен-платформеров от Capcom, которая придется по вкусу всем поклонникам жанра. Как заявили представители компании на прошедшей E3, эта игра всего лишь первая в серии игр о Maximo. Что ж, теперь с уверенностью можно ждать продолжений, на которые, как вы знаете, капкомовцы большие мастера.

Андрей Егоров egorov_andrei@mail.ru
http://residentevil.km.ru

Tunguska: Legend Of Faith

Платформа: PlayStation.
Жанр: action/adventure.
Разработчик: Exortus Games.
Издатель: Take 2 Interactive.

Традиционно я привык обходить стороной плохие игры. Если какая-либо игра по тем или иным причинам мне не нравится, я, немного поиграв, откладываю ее в сторону. Действительно, зачем уделять внимание и тратить время на прохождение посредственного игропродукта, когда на рынке полным полно замечательных и интересных игр?

Новая игра от Take 2 Interactive и Exortus Games — Tunguska: Legend Of Faith — относится именно к таким играм, о которых я упоминал в первом абзаце моей статьи. Скажу сразу — LOF не произвела на меня должного впечатления. Вообще, сейчас, когда многие игровые компании конкурируют между собой и борются за игрока, выпускать продукт такого низкого качества является непростительной ошибкой. Конечно, если бы эта игра вышла года этак три назад, может быть, она и имела успех, но сейчас вряд ли продержится долго, и через несколько месяцев о ней все преспокойно забудут. Ну да ладно, довольно лирических изысканий про хорошие и плохие игры, сейчас мне все-таки хотелось бы сказать несколько слов о самой Legend Of Faith...

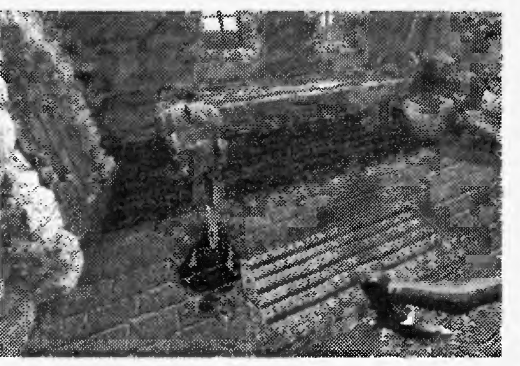
Сюжет. Вводная заставка знакомит нас с сюжетом игры, впрочем, как всегда, не особо оригинальным. Вообще, с оригинальностью сюжетов в играх дело обстоит туговато — фабулы многих игр очень походят друг на друга и придумать что-то оригинальное в этом жанре дело весьма сложное. Начинается все с того, что нехорошего парня ведут на смертную казнь. Мужика сажают на электрический стул и пускают ток. Он умирает и приходит в себя в другом мире — видимо, загробном, и именно с этого и начинается его путешествие по "тому свету". Вообще, надо сказать, что загробный мир выглядит весьма неплохо: этакий замок эпохи средневековья. Лично мне непонятно — рай это или ад. Видимо, в соответствии с представлениями авторов игры, ни рая, ни ада на том свете нет, а всего лишь большой замок, наполненный плохими ребятами, которые встречаются на вашем пути и при вашем появлении стараются как можно быстрее расправиться с вами. Убить, конечно, они вас уже не смогут, поскольку главный герой уже умер. В случае, если у вас кончится здоровье (индикатор в левом верхнем углу), вы начнете игру с начала территории, на которой вы находитесь в данный момент.



Геймплей. Геймплей в игре стандартен для игр этого жанра: ходим и исследуем замок, попутно разбираемся с врагами, собираем различные предметы и решаем головоломки. Вообще, если уж говорить откровенно, однообразие порядком надоедает — все это не один раз мы уже видели в других играх. Весь процесс прохождения игры сводится к следующему: открыли дверь — прошли в коридор — убили врага — прошли в следующую дверь. За дверью мы проходим следующий коридор, отправляем к праотцам очередного вражину и направляемся к другой двери, твердо зная, что за ней нас ждет то же самое... в общем, полный провал. Не исключаю, что игрой, может быть, заинтересуются начинающие геймеры, но любой игрок со стажем, поиграв в Legend of Faith несколько часов, забросит ее куда подальше. И я его отлично понимаю...

Враги. Теперь о врагах. Враги в Tunguska: Legend of Faith — это охранники в замке. Убить каждого охранника не так-то просто — придется с ним расправиться, потратив на него приличное количество времени и сил. Вообще, во время схватки старайтесь не подпускать супостата слишком близко к себе и блокируйте его атаки — один его удар лишает вас примерно четверти энергии. Четыре таких удара — и игра заканчивается. В этом случае нажмите кнопку Start и начнете уровень сначала.

Управление. Управление в игре также нельзя назвать удобным. Для передвижения вашего персонажа используются кнопки на d-pad, причем управление довольно неуклюжее и несбалансированное. Например, если персонаж стоит лицом к камере, чтобы идти вперед, нужно нажать up, а не down на d-pad (как, например, в том же RE). Ну да ладно — побегав немного, осваиваемся с управлением и идем в первую дверь. Двери открываются с помощью кнопки action — "треугольник". Отдельный разговор про управление во время схватки. Вначале подойдите к врагу и нажмите кнопку "квадрат", чтобы приготовиться к бою. Не забывайте это делать каждый раз, иначе ваш персонаж очень быстро погибнет. Итак, нажмите "квадрат" — и парень встанет в боевую стойку, а теперь используйте кнопку X и кнопки на d-pad, чтобы наносить удары. После схватки еще раз нажмите "квадрат", чтобы следовать дальше.



Для бега используйте кнопку X. Чтобы бежать, нажмите и удерживайте кнопку X, а затем, чтобы бежать вперед, нажмите up на d-pad.

Графика. Графика в игре, конечно, звезд с неба не хватает, но при этом довольно мила. Неплохо прорисован замок, враги и окружающий ландшафт. А вот бедняге главного героя полигонами все-таки немного обделили — у парня угловатое лицо, практически лишенное какого-либо выражения. Помнится даже в старичке первом резиденте, выпущенном еще несколько лет назад, разработчики из Capcom такой недоработки себе не позволяли.

Выводы и заключения. В общем, уважаемый читатель, прочитав статью, выводы нетрудно сделать и самому. Мы имеем еще один сделанный на скорую руку action с неплохой графикой, занудным и однообразным геймплеем, несбалансированным и довольно неудобным управлением. За игрой при желании можно провести 2-3 часа, но потом вся эта однообразность и неудобность в управлении надоедает, и вы, явно недовольный приобретением, забросите диск с игрой куда подальше и отправитесь в ближайший игромагазин, чтобы приобрести что-нибудь более стоящее.

Андрей Егоров egorov_andrei@mail.ru

Коды

В этом выпуске мы выполняем просьбы читателей и публикуем коды к нескольким приставочным играм — как для PlayStation, так и для DreamCast.

Напоминаю вам, что если вы хотите узнать коды к какой-либо приставочной игре, пишите мне либо на e-mail: egorov_andrei@mail.ru, либо за неимением Интернета по адресу: 220113, г. Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

Dune 2000 (PS One)

1. Неуязвимость.
Во время игры нажмите Left, Left, Down, R1, R2 — и станете неуязвимым.

2. Полные карты.
Войдите в опцию "sidebar" и нажмите X, а затем быстро нажмите "квадрат", "круг", X, "треугольник", "треугольник", "квадрат".

3. Коды для Game Shark.
Неограниченный спайс
800E091C FFFF
Неограниченное усовершенствование:
800E06E2 59FF
Максимальное количество спайса:
800E091C 967F
800E091E 0098

Mortal Kombat: Mythologies Sub-Zero (PS One)

1. Пароли.
1000 жизней — GTTBHR
Просмотреть кредиты — GRVDTS
Суперпароль — ZCHRRY

2. Экран хитростей.
На экране опций следует нажать Up, Down, Right, Up, Down, Right на D-pad. Если все сделано правильно, вы услышите звонок. Выйдите в главное меню — там должна появиться новая опция Cheat Option.

Mortal Kombat: Special Forces (PS One)

1. Cheat mode.
Войдите в меню опций и выберите опцию Game Settings (установки игры), а затем нажмите Left, Right, L1, L2, R1, R2, "квадрат", "круг". Если все сделали правильно, вы услышите звук. Теперь вы можете активировать различные читы из меню "настройки игры": вы можете получить неограниченный запас оружия, брони и многое другое.

2. Код для Game Shark.
Неограниченное здоровье:
8004C9E4 2400

Quake 2 (PS One)

Коды для Game Shark.

Неограниченное здоровье
800583FAC00

Неограниченный боезапас
8004C23E3C00
8004C4FE3C00
8004C7BE3C00
8004A7CE3C00
8004CB1A3C00
8004D2C63C00

Все секреты найдете на экране "stats screen"
C20B28F80001
800B29E80000

Все враги убиты на "stats screen"
C20B29E40001
800B29E80000

Resident Evil 3 (DC)

Код для Game Shark.
Неограниченное здоровье (только для Джилл)
EFE73CD4
000000C8

Андрей Егоров.
egorov_andrei@mail.ru

Вторая Мировая война в 6-ти миссиях, или Medal Of Honor: Allied Assault

Как-то довольно внезапно разработчики игр с конца 2001 г. вдруг устремили свой взор не в будущее, сверкающее выстрелами супер-пупер-плазменных пушек, а в наше недалекое кровавое прошлое — в середину двадцатого века, время Второй Мировой войны. Commandos 2, IL-2 Shturmovik, Return To Castle Wolfenstein, Deadly Dozen, а теперь еще и Medal Of Honor: Allied Assault. Встречаем!

I-n-t-r-o

Что-то "забугорные" разработчики забывают, кто на самом деле войну-то (Вторую Мировую) выиграл. А то ведь как поиграешь в их игры, так покажется, что без десанта союзнических сил в Нормандию (в 1944, в конце войны!) и без их авианалетов немцев СССР ну никак бы не одолел. Упоминаний о советской армии в их играх нет. Эээх, что там их десант по сравнению с Курской Дугой, Битвой под Сталинградом? Во-во, правильно — драка в песочнице. Обидно за родину, пусть даже "бывшую". Я не дока в истории, поэтому сие есть мое личное и субъективное мнение и т.д. и т.п. Но тенденция, согласитесь, неприятная. Ладно, что-то меня в историю ударило — исправляюсь и перехожу непосредственно к теме обзора.

Итак, среди вышеперечисленных игр на военную тематику только две являются FirstPersonShooter-ами (стрелялками от первого лица): Return To Castle Wolfenstein и наш сегодняшний "герой". Однако в RTCW, несмотря на все ее достоинства, слишком много было явно надуманных элементов (оружие, зомби, призрак Генриха и прочее и прочее), а в Medal Of Honor: Allied Assault (далее — MOH:AA) все гораздо правдоподобнее. Играть мы будем за диверсанта союзнических сил лейтенанта Майка Пауэлла, который будет мелко (и крупно) пакостить фашистам на протяжении длинных и захватывающих шести миссий в Европе и Африке, в снегах и в полях, осуществляя как мелкие диверсионные рейды, так и полную зачистку местности. "Ну и чего же тут интересного?" — спросите вы. А не знаю даже. Но затягивает так, что не оторвешься. Встать из-за компьютера я сумел, только пройдя первые четыре миссии (а это бОльшая часть игры);) — так что буду рассказывать, а вы делайте выводы.

G-r-a-p-h-i-x-&-S-o-u-n-d

Более-менее стандартным явлением в последнее время стали игры на двух CD. Так и MOH:AA — в оригинале он занимает ровно 2 диска, ставится полностью на винчестер (1.4 GB и никаких гвоздей, то бишь других вариантов установки) и замечательно запускается без диска. Модифицированный движок Q3 не требует умопомрачительной вычислительной мощности, но на машинах слабее Celeron466/128/GeForce2 MX вполне могут наблюдаться тормоза. У меня на родном Duron650/256/RadeonLE "полет нормальный" в 800x600x32 со всеми настройками на максимуме. Буржуины на игровых форумах, правда, сокрушаются по поводу тормознутости игрушки, а на мое замечание о вполне нормальной играбельности (на моей машине) они ответили, что, дескать, в 800x600x32 уже никто не играет, а играть в 1024x768x32 и выше на компьютере без GF2Ti500/GF3 лучше даже и не пробовать — один мазохизм. Так что думайте, камрады... Если кто не в курсе, то Medal Of Honor вышла на консолях, и лишь мы смогли ее увидеть на экранах компьютеров. Приставочные корни, к сожалению, дают о себе знать — жестокое затуманивание, минимум интерактивности, исчезающие трупы и т.п. Но это — мелочи, которые в процессе игры быстро вылетают из головы.

Так что же там у нас, собственно, с графикой такого? Практически ничего особенного. Движок Q3 в целом доработан неплохо, но чего-нибудь "эдакого" сверхинтересного и ужасно красивого в графике MOH:AA нет. Разве что радуют приятные, многополигональные модели гитлеровцев — явно с душой делались. Однако от старых болезней движок так и не вылечили: трупы по-прежнему утопают в стенах, союзники застревают в стенах, по-прежнему притормаживает прорисовка открытых пространств. Листва на деревьях и кусты выглядят приятственно лишь издали — близко к ним лучше не подходить (Бр-р-р!). А вы видели когда-нибудь аккуратно согнутые на N градусов посередке высоковольтные провода? Не видели? Посмотрите, их в MOH:AA хватает.

Зато в игре страсть как не хватает кровушки, мозгов на стенах и прочей атрибутики "мясного" шутера. MOH:AA удивительно политкорректен — из-за отсутствия даже малейших намеков на кровь игра сойдет за древнюю пионерскую забаву "Зарница" ("Тра-та-та! Ты убит! Лежи и не дергайся!" — какой тут реализм...). Действуем мы чаще всего под открытым небом (которое разработчики из 2015 Inc. даже не потрудились анимировать), и, увы, если мы хотим зайти туда, где дизайнеры не хотят нас видеть (о как загнул:), то мы просто упремся башкой в незримую стенку. В принципе, это беда всех шутеров, но так хотелось, чтобы разработчики нас чем-то удивили. Ан нет, облом-с. Жаль.

Теперь о звуке. Речь немцев радует слух, ибо она действительно немецкая — противная такая, каркающая (привет, старина Вульфи;). Зато ни EAX, ни A3D игрушка не поддерживает. Правильно: " — На приставках такого нет, зачем же горбатиться специально для "ПиСишников", лабуду еще какую-то выдумывать? И так схавают". Так что о пространственном позиционировании и эффектах окружения можете забыть. "Не в этой жизни", как в рекламе говорится. Музыка играет не всегда, большую часть времени ее заменяет приятный эмбиент — свист ветра, шум дождя и т.п.

Что же мы наблюдаем, камрады? Крепенького середнячка мы наблюдаем. Как по графике, так и по звуку. Ну, конечно, не мне вам объяснять, что главное в игре — отнюдь не графика и звук. Главное — сам игровой процесс. А игровой процесс, также известный по кличке Gameplay, у ребят из 2015 Inc. удался на славу — захватывает и не отпускает.







G-a-m-e-p-l-a-y

Первое, что буквально бросается в глаза — практически полная неинтерактивность окружения. Знамена на стенах вечны, ровно как и ящики, — они сделаны из такого прочного материала, что уничтожить их не представляется возможным (по крайней мере, мне не удавалось). Кроме того, шкафы не открываются, стулья не двигаются, лампочки не уничтожаются — в общем, друзья, по этому вопросу в МОНАА наблюдается форменное безобразие. Чу! Из зала слышатся крики: "Отстой! Давить!" — ладно, подождем пока "давить", ибо неинтерактивность, похоже, единственный действительно заметный огрех в геймплее. Все остальные — мелкие придирки. Я сначала о плюсах расскажу, пожалуй, а уж потом придираться начну.

Самый главный кайф — миссии. Они обычно состоят из нескольких взаимосвязанных частей, кроме того, они длинны, атмосферны, интересны и удивительно логичны. Вы должны будете сначала добраться "на своих двоих" до места назначения, выполнить миссию и удачно ретироваться — вот так-то. Можно покататься на джипе, на танке — хотя это все уже было. Миссии, как я уже говорил, весьма качественны и детально проработаны — чего стоит только высадка десанта в Нормандию ("Спасение рядового Райана" смотрели?) или прогулка под дождем по французскому городку, в котором окопались тучи немецких снайперов... Фрицы действуют весьма грамотно, но эта грамотность — лишь иллюзия ИИ, которая достигается умелым использованием скриптов. При ходьбе экран "колбасит" как надо, то бишь стрелять на ходу не так уж и просто, а если стреляют по вам — практически невозможно. Оружие абсолютно реально, действует и звучит "как надо", правда реалистичность на этом заканчивается — даже две очереди из MP5 в живот не всегда успокоят врага.

I-_-l-o-v-e-_-t-o-_-h-a-t-e-_-y-o-u

А теперь приступим к измывательству над огрехами разработчиков. Спешу вас порадовать, друзья, — фрицы в игре могут генерироваться прямо-таки из воздуха! Пример: заходим в дом, уничтожаем всех вражин, потом еще пару раз обходим его (для чистоты эксперимента). Тишина. Птички поют, ветер свистит. Замечательно. Теперь поднимаемся в дом, берем на столе документы, пытаемся спуститься вниз и... И нос к носу сталкиваемся со свеженьким отрядом гитлеровцев. Так-то: схватив документы, мы включили триггер, а он наштамповал в "нужных местах" фашистов. Пушечное мясце подано — извольте отстрелять-с. Вообще всю игру не покидает впечатление полной "заскриптованности". Даже кажущаяся глобальной высадка в Нормандии, если присмотреться, отнюдь не так хороша — стоит вылезти из-за укрытия, и ровно через пять-шесть секунд вас уничтожат (если не спрячетесь снова), рядом с вами бегут лишь с десяток бойцов, остальная часть пляжа пуста. Кроме того, на грустные мысли наводит полное (!) отсутствие гражданских лиц. Ну не верю я, что фашисты всех поубивали. Не может такого быть. И точка.

Продолжая всеобщую тенденцию упрощения шутеров, теперь заботливая стрелочка всегда укажет нам необходимое направление движения, а любая вещица, которую нужно взять или нажать, заботливо подсветится красненьким, чтобы, не дай бог, игрок не заблудился и не положил игру на полку. Прицел оптической винтовки неподвижен, как скала, — зачем было тогда делать более-менее реалистичную модель бега? Непонятно... Сюжета как такового нет. Миссии между собой сюжетно никак не связаны (война и все). В Интернете народ рапортует о туче глюков, хотя реально я натыкался только на парочку незначительных багов, да бывало еще, что игра ни с того ни с сего вдруг намертво подвисала. Хватает минусов? Увы, хватает...

O-р-г-в-ы-в-о-д-ы

"Так что же, товарищ, — скажете вы, — совсем отстойная вещь у 2015/EA получилась?" "Совсем нет", — отвечу я. Игрушка, несмотря на минусы (перечитав предыдущий абзац ужаснулся — неужели в самом деле столько? Да столько, и это даже не все...), получилась дюже хорошей. Не знаю почему, но игровой процесс очень интересен. После пятнадцати минут игры мне в самом деле хотелось выключить комп и стереть эту "неудачную поделку". Однако, поиграв еще столько же, я подумал: "Гм, а ведь не так уж и плохо!", а еще через полчаса: "Вообще супер!". Так что как книга, которую иногда бывает скучно читать первые 20-50 страниц, так и МОНАА нужно "распробовать". Зато распробовав, получите истинное удовольствие. Ибо МОНАА вещь хоть и не эпохальная, но однозначно стоящая.

"D-a-s-_-V-e-r-d-i-k-t-e-n"

Графика: [7/10] Звук: [7/10] Оригинальность: [4/10] Игровой интерес: [8.5/10] Общая: [7.5/10]

Вывод: хороший шутер. Не совсем оригинален, глюковат, но удивительно играбелен. Рекомендую всеми частями тела.

P.S. Хочу предостеречь товарищей, играющих в русификации — разведка доложила, что в версии от "7-го Волка" в одной из миссий нельзя задействовать базуку. Так что воздержитесь от покупки именно этой русификации (русификации, — давить!) или, если уже купили, бегите в Интернет за патчем — http://www.cdclub.pp.ru. Теперь все.

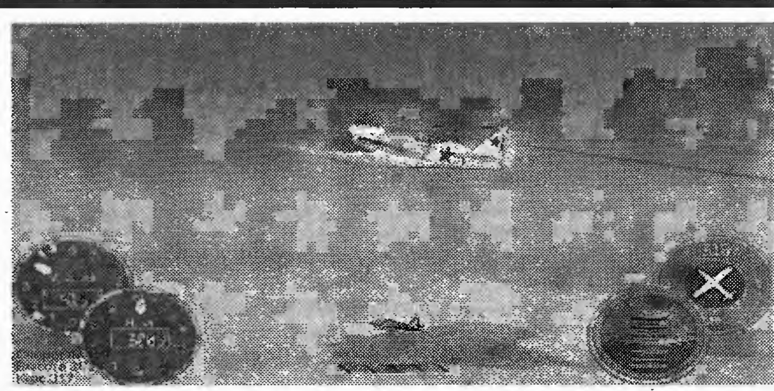
Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Диск для обзора предоставлен компьютерным клубом GoodWin





ИЛ 2 — Штурмовик: "Дай Фрицам прикурить!!!"


"Потому, потому что мы пило-о-оты..."

Вступление

Да, не думал я, что российские разработчики могут делать действительно качественные симуляторы (да и вообще, что-то хороших русских симуляторов не припоминаю). Ан нет, очень приятно, что Maddox Games меня (и не только меня — теперь о российской 1С/Maddox знает весь мир) в этом переубедил: такого качественного, практически совершенного графически и "физически" авиасимулятора я не видел никогда! Но расскажем обо всем по порядку.

Как вы уже, наверное, догадались, действие игры разворачивается во время Второй Мировой войны, с 22 июня 1941 года и до победы союзных войск в мае 1945-ого. Можно играть как за Советский Союз (легче и приятнее, imho) так и за Германию. В игре есть детальное описание всех самолетов, присутствующих в игре (аж 77 штук!), техники, кораблей и танков — причем за обе стороны. Давайте теперь более детально обсудим некотрые аспекты игры.

Управление и воздушный бой

Начнем, как бы это необычно ни было, с управления. Оно достаточно сложное для освоения, но зато очень удобное и реалистичное. Для нормальной игры вам придется выучить назначение как минимум 15-20 кнопок на клавиатуре. Всего в игре есть около 100 функций, которые можно было бы определить на клавиши, хотя приблизительно половину их придется настраивать вручную. Например, чтобы посадить самолет, вам придется использовать минимум 5 клавиш, а для нормального воздушного боя — 10–20. Профессионалов с крутыми джойстиками попрошу не беспокоиться, ибо рассказываю я это для таких же, как и я, "пилотов-любителей". Если вы в симуляторы ранее не играли, то без прохождения "обучалки" (настоятельно рекомендуется даже умудреным опытом пилотам) вы далеко не улетите, разве что на автопилоте;). Это достаточно трудно, но зато как классно ощутить себя настоящим летчиком времен Второй Мировой!

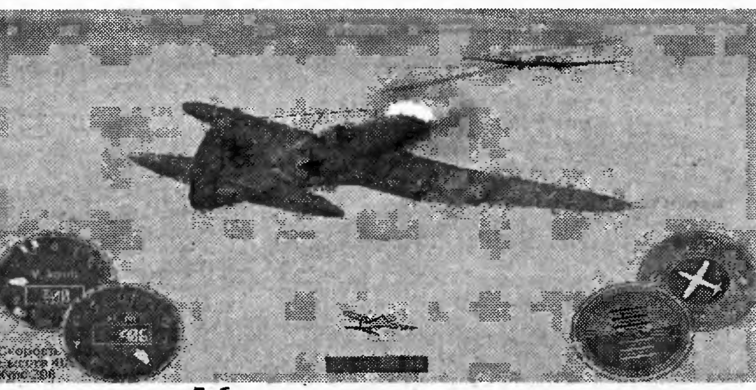
Физическая модель (поведение самолета в воздухе) почти идеальна, но из-за нее управлять самолетом достаточно сложно. Если поставить нормальный уровень сложности, то не на МиГ-е, не на "Фоккере" делать крутые виражи без высокой вероятности сваливания в штопор не получится. Так что новичкам и любителям аркад рекомендую сначала ставить уровень сложности "легко" и радоваться жизни, или сразу максимальный реализм — хардкорным пилотам. Тяжелее всего управлять с перегруженными бомбами и топливом "Ил 2". Вам с непривычки придется очень сильно напрячься на взлете и на посадке, если не хотите "почесать" брюшком своего ИЛ-а взлетную полосу. Управление самолетами в "Ил-2: Штурмовик" хоть и не совсем легкое для освоения, зато вплотную приближено к реальным условиям. Разве что штурвал на себя тянуть не надо:)).

Само собой, раз война на дворе, то просто полетать "аки птица" и покружить "петли" с "бочками" нам не дадут. Придется драться. Что сказать, друзья? Воздушный бой реализован изумительно — в реальном мне, к сожалению (скорее, к счастью) поучаствовать не удалось, но я уверен, что он происходил бы приблизительно так, как и в "Штурмовике" — многие ветераны воздушных боев тестировали летную модель "Ил-2" и остались довольны.

Настолько реальной модели повреждений самолета я не видел доселе ни в одном авиасимуляторе. Если с пробитым крылом еще можно немного продержаться в воздухе и даже полетать (кстати, дырки в крыле прозрачные — можно на землю сквозь них смотреть), то стоит вам получить парочку пуль в топливный бак, как весь самолет моментально будет охвачен огнем и через несколько минут взорвется. В игре наличествует автопилот, который летает и стреляет гораздо лучше "зеленых" новичков;). Так что самое то поставить автопилот и стрелять из задней кабины по немецким самолетам с криком "Гитлер капут!";).

Бесплатный совет: берегите свой задний руль высоты! Достаточно нескольких "хороших" пробин в нем — и высоту вы больше никогда не наберете. В воздушном бою можно стрелять по самолету или по пилоту — их также можно ранить или убить метким попаданием. Если убьют главного пилота, то вы уже не сможете управлять самолетом. Расстреляв вражеского стрелка, его самолет станет легкой мишенью. Очень порадовала возможность да-




Лобовые атаки вредны для здоровья

вать продвинутые команды своим союзникам — в игре присутствует около 30 команд, которые вы можете использовать в разговорах с союзниками.

Графика

Всем, кто не уважает или не любит авиа-симуляторы, нужно все равно посмотреть на "Ил-2". Из-за графики. Авторитетно заявляю, что у меня (да, у меня — великого привереды, которого не впечатлить дешевыми спецэффектами) во многих местах буквально падала челюсть. Даже на скринах можно увидеть красоту движка, а уж в действии это просто неповторимо! Лететь навстречу заходящему солнцу, теряться в облаках, смотреть на гильзы, вылетающие из пулеметов, на разрывающиеся внизу бомбы, на проплывающие под крылом города и реки, в которых отражается солнце или луна, на блики от света на экране... Все это доставляет колоссальное удовольствие. Можно лететь, просто наслаждаясь ландшафтом и поражаться мастерству разработчиков: программистов, дизайнеров, художников... Города воспроизводятся максимально точно. Витебчанам, например, рекомендую полетать над Витебском;).

Графика Б Е С П О Д О Б Н А! Слышите? Бесподобна! Вы когда-нибудь видели, как горит самолет с пробитым топливным баком? Нет? Срочно смотреть! Несколько раз я специально подставлял брюшко своего самолета, чтобы глянуть на красивое (даже очень) пламя из радиаторного отсека (или бака — черт его знает, все было в дыму, не разглядишь точно, что там такое:)).

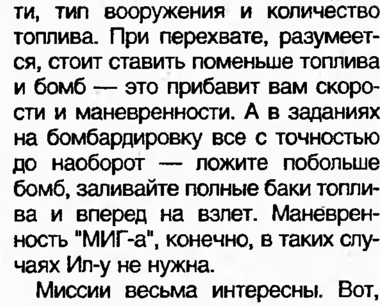
Леса же в "Ил 2" завораживают своей простотой реализации и в то же время красотой. Сверху смотрятся идеально, а вот если вас угораздит упасть в лес... Разработчики из Maddox Games немножко схитрили (как и остальные разработчики симуляторов) — лес (если подлететь очень близко) представляет собой просто хитрое наложение нескольких слоев текстур, которые с большой высоты выглядят замечательно, а вблизи — отвратительно. Хотя это, конечно, беда всех симуляторов. Если бы в Maddox прорисовывали полигонами каждое деревце, то игрушка тормозила бы и на Athlon 2000+/GF 3. Так что хорошо, что все так, как оно реализовано сейчас. Конечно, для наслаждения красотами (для наслаждения, а не для просмотра слайд-шоу) вам нужен хороший комп. Минимум — p2 450, 96 mb ram,16 video — это для игры с минимальными настройками и гарантированными тормозами в крупных воздушных битвах. А для нормальной (более или менее) игры помножьте это на два, на три... Мне ли вас учить?

Радуют глаз взрывы от кассетных бомб АЖ-2 "Сравняй все с землей" (особенно с неограниченном боезапасом;) или ВАП — 250 "Вьетнам" "Огненная баня":). Облака — полностью трехмерны, а не просто являются анимированной текстуркой. На облаках точно просчитываются все эффекты освещения, вроде взрывов, выстрелов и т.п. Модели самолетов выполнены на крепкую пять с плюсом. Ну, совсем как настоящие, голову даю на отсечение. Они блестят крыльями на солнце, правдоподобно взрываются, теряют детали, просто двигаются — все сделано на совесть. На фашистских самолетах наличествует свастика, на наших — красная звезда. Отлично прорисованы шасси и передняя кабина — видно даже пилота. В общем, графика моделей стоит графики пейзажей. Обе этих части движка сделаны на 5+. С чем вас и поздравляю.

Игра

Есть 3 режима игры.

Карьера — вы начинаете свою военную карьеру, с самого начала проходя всю войну — и так до победного конца. Разработчики воспроизвели почти все крупные воздушные баталии Второй Мировой с участием советской авиации. В "Карьере" за СССР можно выбрать один из двух вариантов: истребитель и штурмовик. Истребитель (основные типы заданий — оборонять штурмовики, патрулировать местность и вылетать на перехваты) — первый и вполне самодостаточный, интересный режим. Самый кайф — висеть у фрица "на хвосте" и строчить по нему со всех бортовых орудий:).



Штурмовик (основные типы заданий: бомбардировка наземных целей, кораблей и т.д.) — тут, на штурмовике, вы можете и бомбы покидать, и с пулеметов пострелять! За немцев можно играть только "истребительную" кампанию. (Ха, не было у фашистов аналога нашего Ил-а!). Тоже весьма и весьма приятно. Летаем на Фоккере — он маневренный, как Миг 3, зато оружия гораздо больше.

Обучение — рекомендую обязательно пройти всем новичкам. Научит держать в руках виртуальный штурвал, обучит главным вещам в управлении самолетом ("Что главное в танке? Главное в танке — не дрейфить";). Присутствуют полные варианты обучалок за СССР и за Германию. Интерактивная обучалка состоит из четырех частей при игре за СССР, и из трех — если играете за Германию. Первая часть обучения — ознакомление с основными принципами игры, кнопками, а также первые летные навыки. Вторая часть — обучение взлету и последующему полету без падений на бренную землю (Времени тут потратите... много:-). Третья часть — обучение посадке. Самая сложная часть тренировки, но и самая ответственная (настоящий ценитель не станет сажать машину на автопилоте. Нормально самолет посадить у меня получилось только с дюжинного раза. Опять поделюсь выстраданным советом;) — отрубайте двигатель где-то за 2 км до полосы, а шасси выдвигайте и идите на посадку где-то за 700–800 метров. Скорость сбрасывайте плавно, и когда до земли остается метров 10–12 — тяните-потяните руль вниз до упора (то есть высота пойдет вверх) и скорость замедлится где-то до 150 км/ч. Вот теперь можно аккуратно садится! Не пугайтесь и не огорчайтесь, если не будет получатся — посадка со взлетом очень сложные вещи, и даже матерые пилоты, много раз сажавшие другие летательные средства, не сразу осваиваются с компьютерным вариантом.

Отдельные задания — основной режим, в который стоит играть сначала (для разминки). Присутствуют миссии с участием самолетов — Ил2; Як-1; МиГ3; Фоккер и прочих. Можно выбирать уровень сложности, тип вооружения и количество топлива. При перехвате, разумеется, стоит ставить поменьше топлива и бомб — это прибавит вам скорости и маневренности. А в заданиях на бомбардировку все с точностью до наоборот — ложите побольше бомб, заливайте полные баки топлива и вперед на взлет. Маневренность "МИГ-а", конечно, в таких случаях Ил-у не нужна.

Миссии весьма интересны. Вот, например, с Миг-3 есть такая миссия: вылететь на перехват немецкого разведчика. Взлетаем, набираем высоту, ставим тягу на 100%, открываем радиатор и летим на перехват фашиста. А сколько адреналина добавляется, когда вы сидите на хвосте у врага! На его уничтожение у вас есть всего 70 патронов, а он практически не поврежден! Заходим чуть вверх, над задним закрылком, и открываем огонь на поражение. 40...30...20..20..10...0 — все, патронов нет! Зато задней части хвоста у немца "уже" нет:-), и теперь он покажет нам фигуру нижнего пилотажа. Фигура эта называется "катастрофически быстро иду на снижение";).

В Ил-2 есть возможность игры по Интернету, IPX и по модему. Можно даже рисовать собственные эмблемки для самолетов. Каково, а? Во-во, круто!

Последние (черные) штрихи к портрету

Минусы, как и везде, есть. Стоит упомянуть не очень качественную музыку (какой-то мидишный марш) и полную неколоритность интерфейса. Игры делать мы уже научились, осталось научиться рисовать интерфейсы;). Начальная киношка на движке, мягко говоря, слабовата — сделали бы красивый мувик и дело с концом. А так... Миссии глобальны, но часто заставляют "любоваться ландшафтом" — десяток минут летим до места боя (любуемся), потом пару-тройку минут деремся (играем) и снова домой (опять любуемся)... Пейзажи хороши, только долго смотреть на них надоедает. Лично погеройствовать в миссиях не всегда удается — обычно вы летите в составе большой эскадрилии, и чтобы "выделиться" и получить повышение, нужно будет немало попотеть. Вот думаю, думаю, чего бы еще эдакого поставить в укор разработчикам? Про ужасные вблизи леса вроде уже говорил... Черт подери, нечего ругать.


Графика просто обескураживает - оцените прорисовку облаков!

Вердикт

Ил-2 — симулятор года. И точка. Удивительная по красоте графика, отличный геймплей, потрясающая своей реалистичностью летная модель... В силу возможности тонкого регулирования уровня сложности и грамотного автопилота подойдет как "зеленым" новичкам, так и хардкорным профессионалам-летунам. До встречи в виртуальном небе!

Графика:[9.5/10] Звук:[8/10] Оригинальность: [8/10] Игровой интерес: [9/10] Общая: [9/10]

Вывод: любой уважающий себя геймер, даже не фанат симуляторов, должен в это поиграть, ибо сие есть шедевр игростроения, гениальная и неповторимая вещь.

Никита Щетько aka Fak
niks_shc@mail.ru

4x4 Evolution 2

Откровенно говоря, когда примерно около года назад я впервые увидел игру 4x4 Evolution, я испытал довольно-таки двойственное чувство.

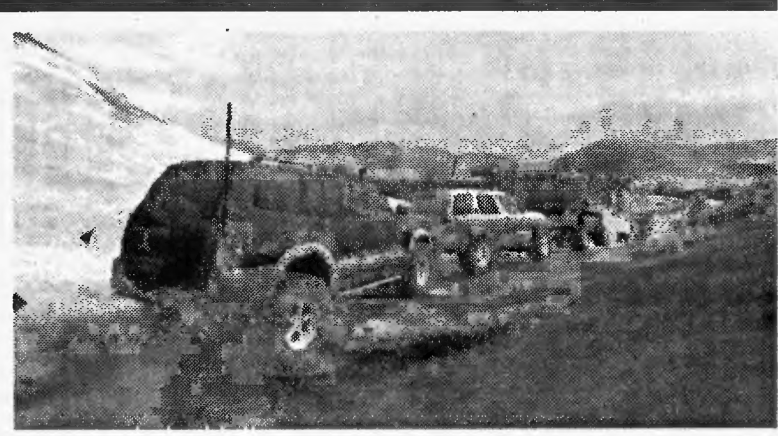
Вроде бы и ничего особенного. Машинки катаются себе по ухабам, ямам, лужам да песку с гравием, таранят иногда друг друга, врезаются в деревья и валуны, кувыркаются на резких виражах... Все как обычно. Но, одновременно, и не совсем обычно... Была все-таки в 4x4 Evolution какая-то "изюминка". Что-то в ней было такое, что лишний раз заставляло обратить на себя внимание, и обращало. Причем настолько, что прибыли от игры не только покрыли все расходы на нее, но еще и принесли немалый доход, которого вполне хватило и на зарплату разработчикам из Terminal Reality:), и на реализацию нового проекта — 4x4 Evolution 2.

Как и в прошлый раз, игру нельзя назвать гоночным симулятором, скорее — аркадой. Так что на суперреалистичную физическую модель поведения вашего автомобиля можете и не рассчитывать. Однако и без физической модели в 4x4 Evolution 2 хватает всяких прелестей.

Если быть до конца откровенным, новая игра в плане своего внутреннего содержания не сильно отличается от своей первой версии. Довольно похожие трассы, практически все автомобили из 4x4 Evolution. Ну, с десяток новых трасс, конечно, добавилось (теперь их стало 32-е), но все-таки хотелось бы побольше.



Впрочем, насчет автомобилей я, кажется, немного поторопился. Да, все старые внедорожники из первой части перекочевали во вторую, но с учетом добавленных их теперь стало... аж 120!!! Плюс к этому, каждый из автомобилей в процессе игры можно апгрейдить, само собой — не бесплатно. Деньги же для апгрейда зарабатываются призовыми местами в гонках.



Самым же главным отличием от первой части стал переработанный движок, который теперь обеспечивает более высокое качество прорисовки автомобилей и трасс. Отсюда дополнительный коэффициент реальности, пусть не физический, так хоть визуальный. Правда, из такой "реальности" выливается другая реальность — грустная, а именно более высокие требования к вашему игровому железу.

Соревноваться вы можете как в режиме карьеры, зарабатывая деньги и расходуя их на детали и узлы, причем зарабатывать вы можете не только гонками, но и миссиями вроде поисков затерянных городов и доставки секретных документов, так и в режиме обыкновенной аркады.

Из неприятных моментов можно отметить не слишком высокий уровень интеллекта ваших соперников. Зачастую они, входя в поворот или идя на обгон, совершенно "слепнут" и ни с того ни с сего врезаются в столб или валун.

Подводя итог всему изложенному выше, можно сказать лишь одно: игра симпатичная, оригинальная, не очень сложная и интересная, но, повторяю — ЭТО АРКАДА! Так что любителям глобальных симуляторов она вряд ли понравится.

Ну, а системные требования у 4x4 Evolution 2 таковы: P2-400, 64 MB RAM, 3D-accelerator. А для действительно приличной игры вам понадобится что-то вроде P3-700, 256MB RAM, 64MB 3D-accelerator.

Paris-Dakar Rally

Уж сколько понавыходило чемпионатов по раллийным автогонкам, но еще ни разу не было ничего вроде "именных" чемпионатов. Например, чего-то напоминающего знаменитое ралли "Париж-Дакар". А вот теперь есть! И это здорово!

Саму игру сделала малоизвестная, но, судя по всему, очень перспективная компания BroadSword Interactive, а издала знаменитая Acclaim, которая в особом представлении не нуждается.

Краткая историческая справка: ралли "Париж-Дакар" проводятся с 1978 года и представляют собой двадцатидневную гонку, начинающуюся во Франции, проходящую через Испанию и Марокко и финиширующую в Сенегале. В гонке обычно участвуют до четырех сотен экипажей, которые бороздят трассу не только на автомобилях, но и на грузовиках и даже мотоциклах, причем на четырехколесных. Длина трассы составляет более шести с половиной тысяч километров, причем все это по пустыням, джунглям и саваннам.

Впрочем, несмотря на реальные цифры, их виртуальные коллеги несколько скромней. В игре вам предстоит пройти всего 12 этапов по 25 километров. Транспортных средств всего четыре типа: багги, полноприводные автомобили, четырехколесные и двухколесные мотоциклы.

Гоночная трасса проложена по самым различным территориям от джунглей до пустыни, причем разнообразных препятствий и резких поворотов на пути вам встретится более чем достаточно.

К тому же если учесть, что в виртуальных гонках участвуют четыре класса гоночных агрегатов, то в итоге вы получаете не одну, а ЧЕТЫРЕ игры. Правда, с одинаковыми трассами, но с уникальным стилем и техникой вождения для каждого вида транспортного средства.

Итак, каждый этап гонки представляет собой трассу с кучей поворотов и разветвлений. В принципе, с трассы можно и съехать, но в этом случае ваша скорость, мягко говоря, резко упадет. Так что попытки срезать пару поворотов либо влекут за собой потерю драгоценных секунд, либо автоматически возвращают вас на трассу, если отъехать слишком далеко.



Как оно обычно бывает, в профессиональных соревнованиях по ралли гонщики стартуют с интервалами во времени. Модель повреждений очень реалистична, и любое столкновение с препятствием или другим автомобилем рано или поздно скажется на ходовых качествах вашего железного "коня", поэтому время от времени приходится производить его ремонт. Кстати, в отличие от классических ралли-симуляторов, во время ремонта вам не придется выбирать между подвеской или кузовом. Чинить — так все сразу! Вот девиз Paris-Dakar Rally...

В визуальном плане Paris-Dakar Rally выглядит на редкость приятно. Все очень реально смотрится, особенно песок и туман. Я уж не говорю о ландшафте с его деталями и соперниках... Вот только реализация "воды", если честно, "так себе". Издалека вроде и нормально, а подъезжаешь — халтура! Треугольнички какие-то... Ну да ладно, не на воде свет клином сошелся...

Зато звук в игре не вызывает нареканий: трехмерный (при соответствующей звуковой карте, конечно), мощный, насыщенный. Оригинальные саундтреки... Обалдеть!

Правда, системные требования при этом не слишком щадящие: P2-266, 64 Мб RAM, 8 Мб 3D-accelerator (лучше — P3-500, 128 Мб RAM, 16 Мб 3D-accelerator).

Есть в игре и коды, точнее, КОД. Чтобы получить все машины, введите вместо имени ILUMBERJACK.

Deer Avenger 4

Вот хоть режь меня, хоть ешь меня, не помню я такого события, чтобы на нашем игровом рынке появлялась третья часть знаменитой пародии на еще более знаменитый симулятор охоты на оленей под названием Deer Hunter.

Более того, я и первой-то части не видел, разве что вторую... Ну, а тут — хлобысь!... И сразу четвертая!

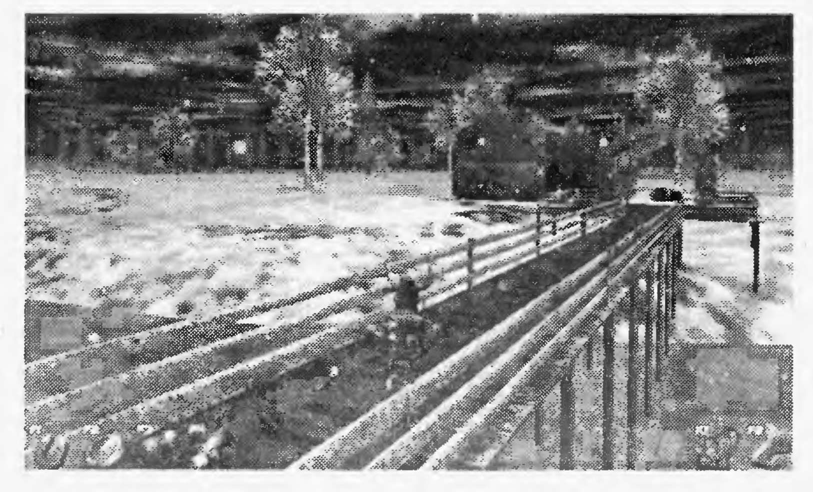
Итак... Главный герой, как и в прошлый раз злой-презлой олень-лось по имени Бэмбо (ничего не напоминает?:) мстит гадким и противным охотникам за то, что они убивают милых и безобидных зверюшек.

Самое приятное, что ваш герой, кроме отстрела гадких людишек, с утра до вечера отпускает прикольнейшие шуточки. Цитировать я их не буду, ибо настоящий кайф можно получить именно во время прослушивания и никак иначе.

Впрочем, шутки — это лишь забавный бонус к игре, сам процесс намного серьезнее.

Охотники перемещаются очень быстро и при этом весьма точно стреляют, поэтому во время текущих охотничьих поединков приходится то и дело прятаться за деревьями, камнями и прочими неровностями ландшафта, дабы не попасть под пулю очередного маньяка, так и нарывающегося на то, чтобы стать "жертвой".

Само собой, "жертвы" не так и просты. Сразу "на мушку" они не выйдут. "Дичь" надо приманивать... Для этого можно выкрикивать всякие гадости (не слишком действенно, зато бесплатно) в адрес "охотников", а можно и "прикормить" "бедняжек" путем разбрасывания по окрестностям всяческих полезных приманок, вроде пиццы, губной гармошки, пива, колы и так далее...



Кстати, об окрестностях... Этих самых окрестностей в игре, к сожалению, не так уж и много. Всего 4 штуки. Причем открываются они все в главной пещере Бэмбо постепенно, друг за другом. Нет, я понимаю, что хотелось бы, чтобы "все сразу", но... низь-зь-зя...

Первая локация — осенне-весенний лес в штате Айдахо с кучей деревьев и небольшими речушками.

Вторая локация — Пенсильвания в виде кемпинга с кучей фургонов и домиков.

Третья территория — Висконсин — заснеженный лес с покрытыми льдом озерами и отличным видом на несколько километров вокруг.

Ну, и последняя область — Западная Виржиния, являющая собой зеленый летний лес, с небольшим поселком поодаль.

Надо признаться, что все локации выполнены на редкость прилично и... почти что реально.

Даже вблизи всякие елки, палки и прочие деревья, не говоря уже о "животных", выглядят ну просто как настоящие. Внешний вид самого Бэмбо тоже заслуживает всяческих похвал.

Что касается охотников, то их в игре целая дюжина. В число смертников входят: какой-то толстый тип, несколько стервозных дамочек, профессор, спецназовец и... в общем сами увидите, выбор весьма велик и даже богат.

Оружия в игре довольно много. Целая куча всевозможных винтовок и дробовиков, пистолет, револьвер, арбалет и даже "УЗИ". Причем патронов ко всему этому великолепию выдается неограниченное количество.

В звуковом и графическом плане игра не являет собой чего-то революционного, однако "лицом в грязь" тоже не падает. Качественно, но без изысков... И на том спасибо.

Ну, а системные требования у игры таковы: P2-333, 64MB RAM, 8MB 3D-accelerator (лучше — P2-366, 128MB RAM, 16MB 3D accelerator)

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игры предоставлены интернет-магазином www.cd-rom.shop.by



Советы по игре в Counter Strike

Дурной пример заразителен, и поэтому вы решили научиться играть в Контр Страйк. Вы нашли себе еще четырех единомышленников и создали команду, которую назвали VaSia PuPkin's CoolEst Team In CounTer Strike. Теперь вы впятером — самая крутая команда на местном мясе. Вам не терпится показать себя, и вы едете на чемпионат. И вот вам повезло: с вами, согласно жеребьевке, играет один из явных аутсайдеров — Matrix 3 (когда-то так "повезло" и нам). Вы договариваетесь о карте, садитесь за компьютеры и начинаете им "сливать" (простите за профессиональный термин). Те три победы, что взяли вы, ничего не стоят по сравнению с теми восемнадцатью, что взяли конкуренты. Вот тут-то и выясняется, что быть просто крутым — это недостаточно. Нужно еще и играть по тактикам, взаимодействовать как часы (пусть и песочные — все равно часы), да и поунять свою крутость не помешает.

Что ж, думаю, если разобраться, то тактическая игра — это и есть Контр Страйк, а Контр Страйк — это и есть тактическая игра. Чтобы вам помочь, мой заблудший читатель, я расскажу о нескольких тактиках игры на самой известной и одной из самых популярных карт: de_dust.

Разбор полетов: de_dust

Террористы. Стандартные тактики. Основным коньком террористов всегда и на всех картах являлись и являются командные прорывы (речь, как всегда, о de-картах). На de_dust у террористов нет никакого другого преимущества: контр-террористы находятся в более выгодном тактическом положении. Они всегда опережают террористов как минимум на пару секунд. Однако это не значит, что последним надо сложить оружие и сдаться. Наоборот. Контртеррористам приходится рассредоточиваться, и четко спланированный удар может принести победу.

Обычно террористы штурмуют контртеррористов через "кишку". Там сначала выполняют команду "Hold This Position" — затаиваются и выжидают, а только потом прорываются, хотя иногда штурмуют, что называется, слету. Также следует отметить, что в тоннель (или, как еще говорят, "под мост") обычно не ходят, так как это очень длинный и легко простреливаемый путь. Однако о его тактическом использовании читать в "Нестандартных тактиках".

Террористы. Стандартная тактика 1. Для ее обозначения используем команду Hold This Position. Все террористы забегают в "кишку" и занимают там позиции согласно заранее продуманной схеме. Главное знать, что выход с "люльки" может закрыть огнем и один человек, двое-трое смотрят за выходами из "кишки" на базу А и В, а еще один-двое остаются перед входом в "кишку" с террористской стороны для того, чтобы прикрыть тыл и чтобы просто-напросто не толпиться в самой "кишке" (гранаты контртеррористами используются по полной программе). Выждав некоторое время (пусть его точную протяженность решает капитан команды лично), нужно действовать по одной из следующих тактик. Однако может оказаться так, что другие тактики уже не понадобятся (контртеррористы атакуют террористов), поэтому данной тактике я дал отдельный номер.

Террористы. Стандартная тактика 2. Для ее обозначения используем команду "Follow Me!" (в принципе, можно и любую другую — дело вкуса).

В данном случае все террористы бегут через "кишку". После того, как прошло некоторое время, если вначале используется стандартная тактика 1, и без оного, если не используется, террористы бегут налево: на базу А. Пробегая мимо выхода на базу В, первый террорист останавливается, прикрывает остальных членов команды, а последний бежит вперед спиной, чтобы прикрывать тыл. При этом следует учесть, что контртеррористы (если они не тормоза) уже давно заняли свои позиции.

Выбегая на базу А, следует ожидать атаки. Скорее всего, она будет производиться справа, из-за ящиков, так как пятачок, что слева, легко забрасывается гранатами. Будем считать, что прорыв удался и бомба заложена. Теперь пора подумать о том, как ее удержать. Главное знать, что лучше умереть от взрыва бомбы и взять победу, чем остаться в живых и сдать раунд. Отсюда следует, что стоять надо до последнего.

Итак, при данной тактике в команде может быть до двух снайперов. Они должны стоять на специальной площадке (если выбегаешь из "кишки", то оказываешься прямо перед ней). Снайперы должны стрейфиться на разных уровнях: один ближе к "кишке", другой — дальше от нее за спиной у первого. Второй снайпер должен прикрывать выход из ворот, периодически их простреливая. При этом он должен целиться в "люльку" (место, находящееся напротив третьего выхода из "кишки", сбоку от подъема из тонneля). Первый же снайпер простреливает "кишку". Неплохо периодически простреливать ящик напротив выхода из "кишки" на базу В.

Еще один террорист сидит сразу за воротами, просто-напросто кемперясь там. Двое других при формуле 5х5 (или один при формуле 4х4) находятся между ящиками у левой стенки (если смотреть в это время на ворота).

Террористы. Стандартная тактика 3. Для ее обозначения используем команду "Storm The Front". В данном случае террористы забегают в "кишку" и используют или не используют стандартную тактику 1 и бегут направо. Первый вбежавший в "кишку" боец кроет левый фланг (туда бежали по второй стандартной тактике). Остальные бегут направо. При выходе из "кишки" террористов ждет контртеррорист на "люльке" (почти всегда). Бороться с ним легко при должном опыте. Просто, выбегая из "кишки", надо целиться туда, где он сидит. То есть надо держать оружие на уровне головы, и тогда рефлексы и реакция сделают за вас всю работу.

Если же прорыв удался, то тогда террористы спрыгивают вниз (хотя можно одного или двух отправить поверху, но тогда его, скорее всего, убьют превосходящие силы противника; однако он сделает свое дело: отвлечет контртеррористов от подъема из тоннеля и поможет выиграть время). Тех же, кто будет подниматься из тоннеля, ждет одна довольно спорная особенность. Первой покажется голова, как у поднимающихся, так и у находящихся вверху. В таком случае дело обычно заканчивается хедшотом. Тут роль играет только личный скил, и если ты в себе не уверен, то лучше не использовать данный маневр.

Подъем закончен. Теперь время штурма одной из двух баз: А или В.

Штурм базы В. Террористы идут как через главный вход, так и через черный. Сначала надо зачистить черный и оттуда зачистить арку и ящики возле нее. После этого через черный ход (маленький тоннель, ведущий на базу контртеррористов) и главный надо делать одновременный прорыв. Хотя даже лучше будет, если через главный ход пойдут чуть раньше: тогда те, кто будут идти через черный ход, просто расстреляют в спину обороняющихся контртеррористов.

Штурм базы А. Это, наверное, самое тяжелое. В случае, если там засели контртеррористы, он может оказаться неоправданным. Однако и здесь все может удасться (если не удастся, то все решится за четыре-пять секунд, как показал личный опыт). Заходить надо с двух сторон, так как через ворота все сразу могут не проскочить, и тогда их просто расстреляют по очереди. Что тут можно посоветовать: если прорыв наполовину удался, но какой-нибудь контртеррорист успел забежать за ящики, то лучше не рисковать лишний раз, а просто прострелять их.

Террористы. Нестандартные тактики. Данные тактики используются, если у контртеррористов есть все виды преимуществ, включая моральные. Так обычно ломают психологию игры. То есть: до этого постоянно использовалась одна и та же тактика, а потом вдруг пошла другая. Иногда срабатывает. Проверено на личном опыте и порой даже работает на чемпионатах мира (согласно демкам).

Террористы. Нестандартная тактика 1. Прорыв в тоннеле одним террористом. Путь по тоннелю очень долог и довольно легко предупреждаем. Против хорошего снайпера на "люльке" бороться очень тяжело, и поэтому такой вариант используется против "возбужденного" противника, который все силы бросил на бой в "кишке". Естественно, что все остальные в это время штурмуют базу А. То есть террорист, который идет по этой тактике, должен дождаться, когда остальные начнут прорываться по стандартной тактике 2.

Террористы. Нестандартная тактика 2. Прорыв в тоннеле осуществляется всей командой. Довольно глупый ход, если до этого не было принято решение "отдать игру" (как говорят в таких случаях в Matrix: "Отдача!"). То есть вы сознательно поддаетесь для того, чтобы, например, сэкономить деньги и постараться взять следующий раунд.

Однако решение принято и надо как-нибудь вертеться. Как? Необходимо захватить с собой побольше гранат и любимый пистолет (USP 45 или Desert Eagle). После этого дело техники, но постарайтесь сделать все в ритме, тогда есть шанс внезапной атаки, да и просто есть шанс.

Террористы. Нестандартная тактика 3. Очень интересный вариант второй нестандартной тактики, проверенный на работоспособность. Только в данном случае не ставится цели "отдать" раунд. Сначала вся команда рвется к "кишке" и забрасывает ее гранатами. Главное использовать побольше дымовых, но бросать их надо так, чтобы самим себе не загораживать обзор, а исключительно в непросматриваемые вами места.

После этого половина команды (большая или меньшая — решать вам) бежит в тоннель и действует по обстоятельствам (атакуют контртеррористов с тыла или же штурмуют одну из баз), а оставшиеся выжидают и через некоторое время идут по стандартной тактике 2.

Контртеррористы. Стандартные тактики. Контртеррористы обладают территориальным преимуществом, так как они успевают накрыть все выходы задолго до появления террористов. Если умело использовать данное преимущество, то можно без особого труда расстрелять террористов в случае их неслаженных действий. Однако чтобы накрыть все точки, контртеррористам, приходится рассредоточиваться, и поэтому очень важно, чтобы в случае, если кто-то заметил террористов и понял их тактику, он сообщил об этом остальным членам команды, а те, в свою очередь, пришли на помощь.

Контртеррористы. Стандартная тактика 1. При данной тактике один находится в "люльке", трое на базе А и еще один под аркой на главном выходе с респауна контртеррористов (база В). Что может быть проще данной тактики? А бороться с ней довольно тяжело, так как двое с базы А (в экстренных ситуациях трое) идут на помощь остальным, и наоборот, в случае, когда террористы идут не по стандартной тактике 2.

Контртеррористы. Стандартная тактика 2. Двое контртеррористов на базе А, двое на базе В, один на люльке. После определения тактики террористов контртеррористы консолидированно бегут на атакованную базу. Вот и все. Суть же в том, что при атаке на базу у контртеррористов очень выгодное положение и хорошие позиции для стрельбы, в результате чего можно и двумя сдержать четверых-пятерых террористов.

Контртеррористы. Нестандартные тактики. Нестандартные тактики заключаются в том, что контртеррористы атакуют. Это совсем не нужно, если уровень команд приблизительно одинаков, однако порой помогает "сломать" психологию игры. Практически не используются на серьезных стадиях чемпионатов, а если и используются, то в основном в первых раундах против заведомо более слабой команды.

Контртеррористы. Нестандартная тактика 1. Все контртеррористы бегут в кишку. Есть два варианта осуществления данной тактики:

1. все впятером контртеррористы бегут в ближайший вход в "кишку", хотя правильнее будет отметить, что сначала забегают трое, а через несколько секунд еще двое.

2. трое контртеррористов забегают в ближайший вход в "кишку", а еще двое забегают в "кишку" через вход напротив "люльки".

Здесь делается огромная ставка на эффект неожиданности.

Контртеррористы. Нестандартная тактика 1. Для выполнения данной тактики во что бы то ни стало необходимо задержать террористов в "кишке". Для этого используется возможный максимум гранат, неплохо подключить пулемет на ближайшем входе в "кишку". А вообще тактика заключается в том, что двое контртеррористов рвутся в ближайший вход в "кишку", двое на вход напротив "люльки" и еще один в тоннель и заходит террористам в тыл.

P.S. Вот, кажется, и все. Если есть какие-нибудь пожелания, вопросы или просто есть, что сказать, то пишите мне на apocalypse@tut.by.

P.P.S. Всех желающих изложить свои идеи относительно тактик или других тонкостей игры в газете или на моем сайте прошу высылать материалы на мой почтовый ящик.

Archangel
http://apocalypse.at.tut.by

Хитрости Quake

Quake — детище культовой фирмы Id Software, подарившей миру целый жанр — стрелялки от первого лица. Их Doom взбудоражил мировую общественность, а серия Quake подняла реалистичность виртуальных миров на небывалую высоту.

Игра перестала быть простым развлечением. На ее основе проводится мировой чемпионат. Задача игры проста: вы должны как можно быстрее поразить как можно больше мишеней и сделать так, чтобы вас поражали как можно реже. Ваш противник сидит за таким же компьютером, следит за всеми вашими передвижениями, и каждая ошибка вам может стоить компьютерной жизни.

Когда только появились такие игры, никто не думал, что они могут стать серьезным занятием. А сейчас по Quake проводятся многочисленные чемпионаты.

"В основном это мужской вид спорта, — говорит один из участников такого чемпионата. — Год назад была женская команда, девчата пробовали играть, выступали тоже на турнирах, на соревнованиях, но не прижилось".

Перед соревнованиями — несколько дней тренировок. Важна реакция, знание коридоров, комнат и так называемой карты. "Игрок, — говорят квакеры, — должен быть дисциплинированным, должен иметь силу воли, собраться в любую минуту, когда проигрывает. То есть не опустить руки, а бороться до конца. Это спортсмены".

Интересно, что среди игроков практически нет программистов. В чемпионате участвуют люди разных профессий.

Говорят, что соревнования еще и неплохой заработок — если удастся всех победить. Один из участников такого рода соревнований решил поделиться своими "маленькими хитростями" и различными приколами, работающими на его любимых картах и не только.

1. Телепорт. Телепорт — самое "несправедливое" место в Кваке, ведь здесь может умереть даже самый "толстый". Однако благодаря ему появился интересный маневр.

Если во время прыжка в телепорт (когда уже только-только стал появляться в новом месте) резко повернуться налево (направо) и одновременно удерживать стрейф — моментально совершаешь новый прыжок в телепорт.

1. Это хорошо в тех телепортах, когда мест появления больше чем 2 (dm6, qcon2). Благодаря этому можно уйти от погони на qcon2 и выскочить из "могилы" (там, где невидимость и "восьмерка") на dm6.

2. Для "тонких" это еще и возможность заработать телефраг (правда, зачастую, с летальным исходом), если, конечно, Вас кто-то преследует.

3. Можно воровать предметы, находящиеся у телепорта (это особенно актуально, если их пытаются охранять), примером может служить красный армор на qcon1.

4. Если чуть усложнить маневр — стрелять во время своего недолгого перебывания "по ту сторону" телепорта, то можно хорошо бороться с желающими защить 100-аптечку на dm6 и красный армор на qcon1.

2. Контроль рождаемости. Этот пункт касается только обычной Кваки, поскольку есть версии, где место будущего рождения определяется случайным образом. В обычной Кваке (для тех, кто не знает) есть цепочка рождений, поэтому, зная предыдущее место рождения, можно определить будущее. В игре один на один рождаемость можно легко контролировать. В этом случае у более сильного игрока будет огромное преимущество. Если взять карту dm6, то там, убив соперника, что называется, "в нужное время и в нужном месте" можно заработать 4–5 фрагов практически без усилий (просто соперник будет рождаться постоянно на Вашем пути). В игре, где несколько соперников, контролировать рождаемость гораздо сложнее. Но если Вы знаете будущее место рождения — необходимо стремиться именно туда. Во-первых, никто Вам не мешает в это время заработать фраг, во-вторых, если кто-то в это время зарабатает его, то Вы тут же отыгрaетесь на только что родившемся.

3. Минирование (стрельба из GR). Есть несколько типов минирования:

1. При отступлении. Хорошая возможность для отступающего убежать. Особенно хорошо использовать на картах с большим количеством поворотов, телепортов (qcon1 — отличный пример). А что может быть лучше после появления из телепорта заминировать место будущего появления преследователя?

2. При преследовании (как это ни странно звучит) зачастую убегающий от Вас "тонкий" противник после прыжка в телепорт не стремится продолжать свой побег, а становится справа или слева от телепота, чтобы после вашего появления скрыться в нем. Чтобы ему жизнь малиной не казалась, Вы, подбегая к телепорту, накидываете гранат — соперник, завидя Ваше появление, прыгает в телепорт и попадает прямо на праздник пороха и огня.

3. По ходу дела. Если у Вас полный рюкзак — почему бы в целях профилактики не покидать немного гранат?

Материал предоставлен
www.omen.ru

Железный винегрет, или Недорого и сердито
часть 16

Как оно всегда бывает, я не случайно присвоил очередному выпуску нашего "железного сериала" именно такое название. Прошедший месяц оказался не просто богат на новые мультимедиадевайсы, но все это богатство оказалось настолько разнообразным, что описывать каждое в отдельной статье было бы неразумно, а соединив их все в один выпуск, я получил в итоге своеобразный "винегрет", который и хочу представить сегодня вашему вниманию... Итак, начнем, пожалуй, с устройств, непосредственно относящихся в игровому миру, то есть игровых манипуляторов.

Trust Predator QZ 500

Данный девайс является довольно продвинутым по своему внешнему виду и внутреннему содержанию джойстиком, который подключается к компьютеру исключительно посредством порта USB.



Как вы помните, классическое представление о джойстиках сложилось примерно такое: квадратное или круглое основание с парой кнопок и, иногда, роликом тяги, торчащая посередине основания палка с более-менее эргономичным (или симметричным) дизайном, снабженная курком и одной-двумя дополнительными кнопками. Однако в последнее время на рынке игровых устройств все чаще стали появляться более функциональные девайсы, с большим количеством кнопок, оригинальным дизайном и даже функцией "отдачи" (Force Feedback).

Надо сказать, что джойстик Trust Predator QZ 500 в списке своих наворотов функции отдачи, к сожалению, не содержит, однако все остальные прелести, присущие современным игровым манипуляторам, он в себя вобрал.

Trust Predator QZ 500 — это истинно "двуручный" джойстик, позволяющий практически полностью избавиться от клавиатуры во время управления вашим виртуальным летающим агрегатом. Джойстик имеет в своем арсенале 10 программируемых кнопок, а именно: 4 на самом рычаге и еще 6 на основании устройства. Кстати, основание джойстика выполнено из симпатичной серебристой пластмассы, что делает его на редкость привлекательным внешне.

Одним из главных отличий данного джойстика от большинства ему подобных является специальный поворотный рычаг, находящийся на основании устройства и позволяющий вращать ваш авиаагрегат по горизонтальной оси (заваливаясь вправо или влево), не наклоняя при этом основной штурвал, что дает дополнительные возможности в управлении. Лично я видел что-то похожее лишь у пары моделей джойстиков от Genius. Надо сказать, что работает эта "фишка" очень даже приемлемо. Причем без всякой калибровки и дополнительной установки (но только в современных играх). Кроме упомянутого органа управления, на рукоятке Trust Predator QZ 500 есть такие органы управления, как цифровой регулятор тяги (Throttle), а также восьмипозиционный переключатель видов.

Единственным, пожалуй, недостатком данного джойстика может стать слишком чувствительная кнопка курка. Она срабатывает даже при самом легком нажатии, так что будьте аккуратны, не расстреляйте весь боекомплект еще в самом начале боя.

Джойстик очень удобный, дополнительные кнопки на его основании весьма функциональны и очень рационально расположены. Правда, надо заметить, что размер основания джойстика довольно, хоть и не слишком, велик, что может вызвать определенные проблемы при его размещении на столе. Основание Trust Predator QZ 500 очень тяжелое, и по этой причине какие-то дополнительные приспособления, более надежно прикрепляющие его к столу, попросту не нужны.

Сама по себе рукоятка довольно массивная, но очень удобная как по своей форме, так и в расположении кнопок, которые находятся довольно далеко друг от друга, так что случайно нажать не на ту клавишу проблематично. Основание же рукоятки забрано стильным гофрированным резиновым воротником, который, кроме эстетической функции, предохраняет от пыли внутренний механизм джойстика.

В общем, неплохой девайс, можно рекомендовать, тем более, что стоит он чуть более 40 долларов.

Идем дальше...

Trust Sight Fighter Vibration Feedback

Девайс является практически классическим геймпадом, особенно если учитывать его внешний вид и форму корпуса. Однако есть в нем несколько полезных дополнений, превращающих этот геймпад сразу и в руль, и в джойстик (работает в цифровом и в аналоговом режимах), при этом сохраняя функции классического геймпада. На верхней панели, на передней стенке и на нижней панели корпуса вы найдете целую кучу кнопок (в общем счете их целых 10!), которые можно программировать на свой вкус.



На верхней панели, кроме традиционного геймпадовского "крестика", есть, как я уже и говорил, два дополнительных органа управления. Вокруг упомянутого "крестика" вы сможете обнаружить пластмассовое колечко с двумя "ушками". Именно оно и выполняет функции руля. Конечно, полноценным "рулем" сие оригинальное решение назвать нельзя, однако я опробовал его в нескольких автосимуляторах и, должен сказать, был весьма доволен. Управлять виртуальным автомобилем при помощи такого "руля" хоть и непривычно, но довольно удобно.

Что же касается джойстика, то он выполнен в виде небольшого "грибочка" на верхней панели, сразу под "крестиком". Он легок на ходу и довольно чувствителен, что и понятно, ведь управляться с ним придется лишь одним пальцем.

Особенно приятной "фишкой" в данном устройстве является некое подобие функции Force Feed Back, которая официально называется Vibration Feedback (мы когда-то уже сталкивались с ней в одном из выпусков НиС).

Подключив устройство к компьютеру и установив драйверы, вы можете установить небольшую программу, которая будет потом загружаться автоматически и сворачиваться в "трей". Данная программа позволит вашему геймпаду вибрировать при нажатии на любую из выбранных кнопок. Силу вибрации для любой из кнопок можно регулировать по своему вкусу. Интересно еще и то, что для реализации данной "фишки" вам не потребуется никаких дополнительных блоков питания. Геймпад запитывается прямо от порта USB, посредством которого, собственно он и подключается к компьютеру.

Что касается внешнего вида устройства, то он, как и вышеописанный джойстик, выглядит очень привлекательно. Верхняя часть корпуса, выполненная из серебристо-серой пластмассы, приятно контрастирует с черными клавишами. В общем, красивый и недорогой (около 35-ти долларов) девайс, рекомендую...

Ну, что же, с манипуляторами разобрались, то бишь основу "винегрета" составили. Теперь займемся дополнительными ингридиентами. В данном случае ими станет звук, то есть устройства, его воспроизводящие.

Начнем с колонок.

В прошлом номере я уже рассказал вам о двух недорогих акустических комплектах Labtec Pulse-420 и Labtec Pulse-424 от компании Logitech. Однако, как оказалось впоследствии, есть в ассортименте Labtec'овских систем и еще один, Labtec Pulse-415, младший, так сказать, братец.

Итак.:.

Labtec Pulse-415

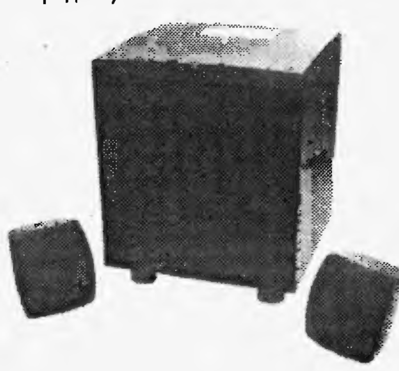
Как и два вышеупомянутых комплекта, акустическая система Labtec Pulse-415 является трехкомпонентной (сабвуфер и два сателлита).

Надо сказать, что колонки-сателлиты в данном комплекте по своим размерам еще более скромные, чем в Labtec Pulse-420, сантиметров 8 в высоту и 6 в ширину. Эдакие скругленные кубики с намертво впаянными в них проводами (ну не знаю, почему Labtech во все свои колонки провода именно впаивает, а не делает соединительные разъемы). Сателлиты однополосные и не содержат в себе никаких излишеств, вроде дополнительных фазоинверторов. Просто пластмассовые кубики с динамиками. Что касается размеров упомянутых динамиков сателлитов, то их я определить не сумел по причине того, что оные запрятаны за решеткой, затянутой непрозрачной сеточкой. На правой колонке имеется колесико регулятора громкости и гнездо для наушников.

Сабвуфер в комплекте Labtec Pulse-415 является родным братом сабвуфера из комплекта Labtec Pulse-420. Тот же параллелепипед шириной и глубиной 19 см, а высотой — 24 см. Все та же одинокая кнопка на верхней панели корпуса, все тот же зеленый светодиод возле кнопки... Я уже не говорю про идентичный по своему расположению и размерам низкочастотный динамик, наряду с фазоинвертором. Вот только ножки у данного сабвуфера не являются продолжением корпуса, а в виде маленьких цилиндриков прикручены к его днищу.

Номинальная мощность звукового потока, который выдает комплект Labtec Pulse-415, равняется примерно 18-21 реальным Ваттам, пиковая — 23-25.

Как и в случае с Labtec Pulse-420, врубать звук на полную катушку, пожалуй, не стоит, ибо на пиковой мощности при достаточно высоком уровне низких частот звук немного захлебывается. Что касается качества выдаваемого звука вообще, то, по правде говоря, Labtec Pulse-415 все-таки немного недотягивает до Labtec Pulse-420, а тем более до Labtec Pulse-424. При прослушивании музыки явственно выделяются средние частоты, немного заваливая высокие. Зато с "низами" все в порядке.:)



Хотя, в принципе, если вы не гурман-меломан и не собираетесь при помощи Labtec Pulse-415 слушать/писать музыку, а использовать его исключительно для игр, то у вас есть реальный шанс сэкономить десятку-другую долларов. Ибо комплект Labtec Pulse-415 стоит всего около $60-65.

Ну, и напоследок, для, так сказать, "заправки" нашего "винегрета", я хочу рассказать вам о чем-то совершенно новом — о наушниках...

Trust Multi Function Headset 410 Bass

Часто ли вам приходится слышать от своих домочадцев фразы, вроде: "Сделай потише!"? Думаю, не раз... Особенно некстати такое замечание бывает тогда, когда вы мочите предпоследнего монстра и готовы уже перейти на следующий уровень, как, отвлекшись на регулировку громкости, ваш виртуальный герой безвременно гибнет, а вы, с



укоризной (в лучшем случае) посмотрев на маму (жену, сестру, тещу, бабушку), со вздохом начинаете все сначала. Еще хуже бывает, когда, проходя сложный гоночный чемпионат и пытаясь вписаться в поворот, вдруг оказываетесь настигнутым грозным криком: "Да выруби ты этот чертов звук!". Нетрудно догадаться, что может повлечь за собой такая ситуация. Машина в кювете, время потеряно, вы на последнем месте:(.

Как известно, лучшим подспорьем в подобных ситуациях во все времена были наушники. Однако, к сожалению, до недавних пор так называемые "компьютерные" наушники не отличались особенно высоким качеством исполнения и, как следствие, звучания. Кстати, кроме собственно головных телефонов, компьютерные наушники имели еще и микрофон (что и отличало их от обычных). Данная "фишка" обычно была (да и сейчас) полезна любителям поболтать по телефону при помощи "войсового" модема или сказать своему другу на другом конце земного шара пару слов не по электронной почте и не по "аське", а в видеоконференции или хотя бы по IP-телефону.

Впрочем, вернемся к качеству...

Я уже не раз рассказывал вам об относительно недорогих, но вполне приличных мультимедиа-устройствах от компании Trust. Как оказалось, в богатом арсенале выпускаемых ею девайсов есть и такая приятная строка, как наушники, и, в частности, наушники компьютерные. Называются они, как вы уже, наверное, поняли, Trust Multi Function Headset 410 Bass (такое вот длинное название) и в своем составе имеют одну приятную "прибамбасину", которой не могут похвастаться никакие другие, ранее мной виденные "уши", но об этом позже...

А для начала давайте рассмотрим, из чего состоит сия прелесть.

Два массивных, полностью закрытых "уха", позволяющих вам полностью "отгородиться от окружающего мира", симпатичный микрофон на левом наушнике и трехметровый провод с регулятором громкости на нем.

Однако лишь регулятором громкости дело не ограничилось. На маленькой коробочке, закрепленной на проводе, кроме регулятора громкости, есть еще и любопытный трехпозиционный переключатель и отсек для батареек типа ААА (батарейки идут в комплекте). Данный переключатель и активирует вышеупомянутую оригинальную "фишку", которая называется Amplified Bass Vibration.

По своей сути ABV является чемто вроде сабвуфера, усиливающего низкие частоты и позволяющего не только слышать, но и "ощущать" звук. Недаром девизом своей "примочки" ее создатели выбрали фразу "Storm your brain", что можно примерно перевести как "Встряхни свои мозги!". Признаться честно, действие ABV весьма впечатляет. Даже не знаю, как это передать словами, это надо УСЛЫШАТЬ и даже, лучше сказать, ПРОЧУВСТВОВАТЬ. Как говорил Петросян: "Непередаваемые оЧуЧения..."

Качество звука, выдаваемого наушниками, довольно-таки высокое. Конечно же, его трудно сравнить с качеством звука действительно профессиональных студийных наушников, но ведь вам не фонограмму записывать, правда? Диапазон частот, воспроизводимых наушниками Trust Multi Function Headset 410 Bass, — 40 Hz-20 KHz, сопротивление — 700 Ом, чувствительность 85 dB.

Стоят они $32, что, в принципе, не так уж и мало, но если учесть качество самих наушников, выдаваемого ими звука и настоящий кайф, который вы ощутите от "Встряхивателя Мозгов", свою цену они более чем оправдывают.

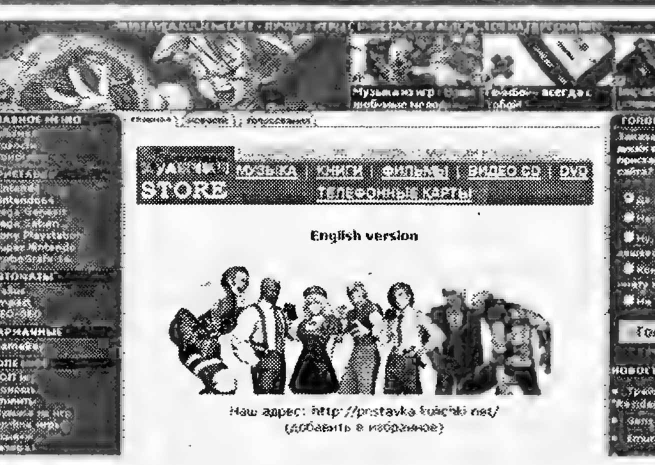
SilentMan
SilentMan@tut.by

Акустические системы Labtec Pulse-415 предоставлены для тестирования компанией "БелКанТон".

Джойстик Trust Predator QZ 500, геймпад Trust Sight Fighter Vibration Feedback и наушники Trust Multi Function Headset 410 Bass предоставлены для тестирования компанией Unisatel.

Игры

Игр не бывает много, игр не бывает мало. Они просто есть, и все тут. Поэтому про игры можно писать, не останавливаясь, до бесконечности, чем я сейчас, собственно, и намерен заняться. Однако рубрика наша посвящена всемирной сети Интернет, поэтому писать я буду о сайтах, каким-либо образом касающихся игр. Что же, начнем...



Наш адрес: http://pristavka.kulichki.net/ (добавить в избранное)

http://pristavka.kulichki.net/indexr.html — лучшие игры с приставок и автоматов. Позвольте вас пригласить на страницу, где собраны лучшие игрушки с TV-приставок и игровых автоматов. Вы спросите, для чего эти игрушки нужны, когда кругом валяются крутые новые игры? Отвечаю: все игры, которые тут лежат, вмещаются на одну трехдюймовую дискетку (только некоторые на две), и поэтому их удобно с собой таскать и играть на любых компах, например, на уроке информатики. Правда, есть и такие, что по 20 мегабайт, но это исключение касается только Nintendo64, Neo-Geo и Impact. У многих забрали приставку родители и сказали, что надо кончать играть, пора заняться делом, и купили персоналку, чтобы их чадо программировало — качайте и играйте в Ваши любимые игры. Ну, а главное — это ностальгические воспоминания о добром времени, когда мы все проходили игры по полгода, а потом еще раз и еще. Романтика была, а сейчас что? Не успела игра выйти — так сразу уже прошли ее с паролями и в магазин за новой...

http://oldgames.mail.zp.ua/default.htm — Старые игрушки. Еще один сайт-хранилище игрушек с достаточно оригинальным дизайном. Но склад игр уже не для приставок и автоматов, а непосредственно для ПК. Однако игрушки эти, так сказать, морально устаревшие. То есть те, в которые игрались наши бабушки и дедушки уже давным-давно... Это, конечно же, шутка. А на самом деле здесь можно найти много хороших и интересных игрушек, которые посортированы по жанрам: Action, RPG, 3D, Quest, Logic, Strategy, Simulator, Online и др. И это еще не все, что может предложить данный ресурс. Еще здесь имеются артикли, книги по играм, полезные программки, трэйнеры и патчи к играм.

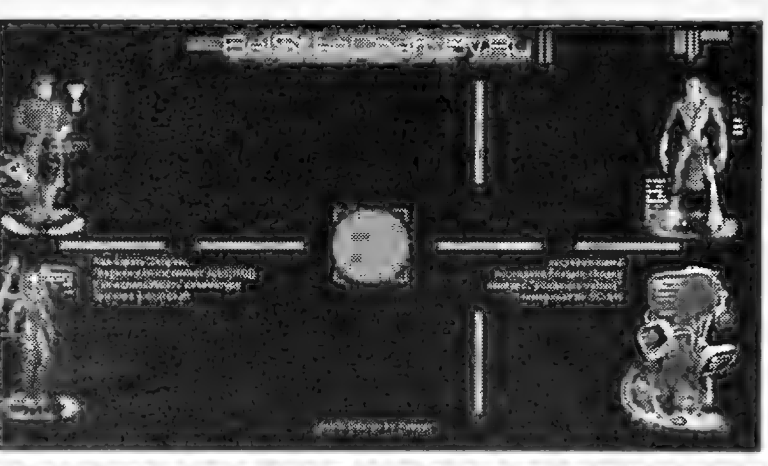
http://www.bereg.ru/chess/game/hall — шахматы онлайн. Шахматы — игра, которая требует некоторой акселерации работы серого вещества в каждой голове. Поэтому играть в шахматы архиполезно. А что делать, когда нет под рукой шахматной доски с фигурами? Конечно же, обратиться за помощью к Интерету. На данном сайте каждый из вас может сразиться с реальным соперником в реальном времени. Для начала вам необходимо будет зарегистрироваться на сервере, после чего по окончании каждой партии вам будут начисляться очки. Для зарегистрировавшихся игроков сервер после каждой партии автоматически вычисляет рейтинг. Рейтинг вычисляется по принципу коэффициента Эло. Суть данного метода заключается в том, что при игре двух игроков с большой разницей рейтингов в случае выигрыша игрок с большим рейтингом получает мало очков, а в случае проигрыша теряет много; игрок же с меньшим рейтингом в случае победы зарабатывает много очков, а в случае проигрыша теряет мало. Вы можете вызвать игрока на игру, нажав кнопку "Вызов", и играть с контролем времени: 5 минут, 10 минут, 30 минут. Для игры рекомендуется использовать браузер Microsoft Internet Explorer 5.0 и выше, а также необходимо включить поддержку Java в браузере. Удачи вам и побед в шахматных баталиях.

www.belstarcraft.by.ru — В Беларуси открылся Штаб Конфедерации Старкрафт. Теперь каждый может стать конфедератом! Штаб находится по адресу, указанному выше. На данном ресурсе вы, помимо данной возможности, можете получить ценнейшие сведения о любимой миллионами игре. Например, сможете найти подробнейший рассказ о всех тонкостях игры расой Zerg'ов или советы о том. как использовать клавиатуру при игре в Starcraft. А также получите шанс узнавать самые последние боевые сводки и информацию по проводящимся в Минске чемпионатам по игре Starcraft. В общем, добро пожаловать на этот сайт: если вы слышали слово Starcraft, то однозначно не пожалеете.

Старые шахматы на новый лад

Как-то попалась мне на глаза моя старенькая "самописная" сборка с игрушками, и увидел я там игру Archon Ultra и прям проспезился:). Такая славная была игрушка, вдвоем можно было в нее часами играть — в общем, сказка. Вроде бы шахматы, но после того как начнешь играть, понимаешь, что не совсем шахматы:). Точнее "совсем не". Ибо вместо каждой фигуры — фентезийное существо, существа белых и черных отличаются, игра идет не до мата, а до полной потери фигур... Вдобавок, каждую битву вы будете собственноручно "играть" с оппонентом (или железякой) — мышкой. На определенном небольшом участке местности у вас будет настоящий аркадный экшен с противником — у каждой "фигуры" есть по два уникальных оружия, которые помогут уничтожению врага. В общем, если вам не нужна супер-пупер-навороченная 3D графика или ваш компьютер слабоват, то Archon Ultra — прекрасный выбор. Особенно для игры вдвоем.

Ах да, самое главное — чуть не забыл дать линк http://www.theunderdogs.org, раздел "А", страница "3", Download. Уж извините, камрады, прямого линка дать не могу, ибо товарищи с этого сайта жестко борются с "link-stealing" (так они называют указание прямых линков на их сайт). За исключением этой неприятной особенности, сайт очень хорош. Тут можно найти много информации о старых (и не очень) игрушках, а также скачать некоторые из них.



Правильный юмор on-line

Не знаю как вас, читатель, а меня уже конкретно достали всякие огроменные расфуфыристые юморные "суперпупермегапорталы" с дебильными анекдотами для новых русских (и тупых "старых русских"), сверкающими многокилобайтными баннерами и миллионами разделов, в которых сломит ногу сам черт. "А где же тогда, как не на этих порталах, искать в сети нормальный юмор?" — спросите вы. И я отвечу. Даже целую статью на эту тему напишу. Читайте, люди добры!

Так как я в душе (и по жизни) фидошник, то большинство описанных мною сайтов будут так или иначе относиться к этой некоммерческой сети. Но не будем отвлекаться и сразу перейдем к делу. То бишь к раздаче ссылок на интересные юморные сайты и моим комментариям к ним. Итак,

http://www.exler.ru
Довольно крупный сайт Алекса Экслера, бывшего NC 5020 сети FIDO (большая шишка: координатор Московской сети). Экслер — весьма интересный человек, ровно как и его произведения (представленные на этом сайте). Вообще я часто удивляюсь Алексу. Он успевает обозревать и сайты, и фильмы (по несколько в неделю), и писать разнообразные юморные истории, и писать огроменные сериалы (поклонникам наверняка придутся по вкусу его бесчисленные "Записки жены программиста", "Дневники Васи Пупкина") и проч., и проч.. На сайте есть раздел "Баннизмы", в котором регулярно выкладываются забавные комбинации баннеров, иногда очень меткие и забавные. Кроме того, любители потрепаться могут обсудить свежие творения Экслера на форуме. В общем, зайдя на сайт к Экслеру, вы рискуете провести там намного больше времени, чем планировали ранее;). Как говорится, "рекомендации лучших собаководов", тьфу, то есть интернетчиков.

http://lleo.aha.ru
Может помните, раньше по "ТВ-6" шла такая замечательная юмористическая передача, "О.С.П.-Студия" называлась? Так вот, это сайт сценариста "студии" — Леонида Каганова. По совместительству он также является модератором фидошных литературных эхо-конференций OBEC.*, в которых любой желающий может опубликовать свои произведения и почитать и обсудить чужие.

Но об "OBCE" позже, пока разговор о самом Леониде (AKA Lleo). Это очень талантливый человек. Как лирик, так и прозаик. Многие вещи — юморные, многие — серьезные. Лично меня сильно зацепили два его серьезных рассказа "До рассвета" (http://lleo.aha.ru/arhive/no_humor/rassveth.htm) и "Нежилец" http://lleo.aha.ru/arhive/mim/nejilec.htm). Настоятельно рекомендую всем людям, ценящим хорошую литературу. Из юмора же не могу порекомендовать ничего определенного — все на высоком уровне. Направьте сюда стопы своих браузеров — и вы не пожалеете.

http://hf.kru.to
Humor.Filtered — это конференция, на которую подписан почти каждый ex-USSR-овский фидошник. В ней еженедельно выкладывается около 10-15 самых интересных фраз, анекдотов, остроумных комментариев и т.п. Правда, где-то пятая их часть понятна только самим фидошникам;), зато оставшиеся 4/5 вы вряд ли сможете встретить где-либо еще.

На сайте собрана практически полная коллекция эхи Humor.Filtered с 1993-го года. Установив специальную программу-просмотрщик, вы сможете читать архивы в оффлайне. Кроме того, есть ссылки на многие другие интересные сайты, огромная сборка однострочных приколов... Вообще, всего хватает. Так что набивайте холодильник, забрасывайте работу/учебу, набирайте адрес в строке браузера и начинайте смеяться. Здесь юмора хватит на долгие недели беспрерывного чтения;).

http://www.fido-online.com/fidow/fido.dll/_-0?Browse?5&807&-1&10
OBEC.PACTET — это, как я уже говорил выше, самая "литературная" эха FIDO. В ней пролетают и авторские стихи, и проза, и эссе, и всё-все-все. Однако, на мой взгляд, в "OBCE" слишком много дилетантского мусора (посмотрите хотя бы сообщения из эхи на сайте http://www.obec.org.ru). И дабы не искать жемчужины в груде, пардон, дерьма, была создана эха OBEC.FILTERED. В нее помещаются только самые лучшие произведения из OBEC.PACTET, и это, поверьте мне, действительно стоящие вещи.

По вышеприведенному адресу расположен полный архив OBEC.FILTERED (он много меньше по размеру архивов всего OBCA и Humor.Filtered, но помните поговорку, что "лучше меньше, да лучше") — почитайте, не пожалеете. Наряду с юморными, встречаются и очень серьезные вещи. Примерно 5-10% стихов оттуда я знаю наизусть (типа хвастаюсь;). Для затравки одно стихотворение из OBEC.FILTERED (по памяти пишу;):

"На исходе века
взял да ниспроверг
злого человека
добрый человек.
Из гранатомета
шлеп его, козла!
Стало быть, добро-то,
посильнее зла!".

http://www.lib.ru/GUBERMAN/
А вот Игорь Губерман никак с FIDO не связан. Но это отнюдь не делает его стихи хуже. По вышеуказанной ссылке вы можете скачать из библиотеки Мошкова (lib.ru) три сборника стихов поэта. В них сочетается и искрометный юмор, и умение найти изюминку в любом, даже самом будничном явлении. Не все, разумеется, хороши, но где-то с полсотни "гариков" (так называют его короткие четверостишия) я считаю лучшими представителями умной и смешной поэзии. "The best". Dixi.

http://yun.complife.net
И напоследок еще один FIDOшник — Юрий Нестеренко. Опять же, очень талантливый человек — писатель, поэт, публицист. Кроме замечательного авторского юмора, на сайте можно найти многие серьезные его вещи — весьма приятственное чтение (называть это "чтивом" было бы кощунственно). Так что не премините заглянуть и к Юрию на сайт. Почти уверен, что вам здесь понравится.

P.S. Ну вот, свою задачу я выполнил — рассказал о тех местах, где скапливается грамотный юмор в сети. Нет, разумеется, и всякие fomenko.ru и anekdotov.net все равно можно (и даже нужно) заходить (иногда). Но вышеуказанные сайты (скорее авторские странички) куда больше мне (да и многим из вас, думаю, они понравятся) по душе, прельщая своей искренностью, теплотой и прекрасным содержанием.

Почти все сайты толком не имеют дизайна, но зато я нигде не видел надоедливых баннеров. Так что если для вас главное не красивая "мордочка" сайта с кнопками на тысячу разделов, а содержание, то эти сайты вам должны определенно понравиться.

Подготовили Dimasan,
Dimasan@tut.by
и Николай "Nickky" Щетько
nickky@tut.by

Праздники

http://www.holiday.brm.by/fev14/

http://www.acapod.ru/page_src.php?id=55

http://www.bereg.ru/newyear/valentin/main_val.shtml

Валентинки

С любовью!

Конечно же, я никак не мог обойти своим вниманием столь знаменательную грядущую дату, как 14 февраля, день святого Валентина, праздник всех влюбленных.

Этот праздник насчитывает в своей истории больше 18 веков. А началось все в то время, когда император Клавдий II собирался покорять мир, но римская армия испытывала острый недостаток солдат для военных походов, что мешало воинственным планам.

Корень зла Клавдий II видел в браке и поэтому запретил обряд венчания. Но нашелся все-таки смельчак епископ Валентин, который смог пренебречь запретом тирана. Обряды стали совершаться тайно. Император быстро узнал имя виновника и бросил его в тюрьму. За несколько дней до казни к Валентину привели девушку, дочку одного из тюремщиков, которая была тяжело больна.

Используя свой целительный дар, Валентин излечил ее, но ему самому уже помочь нельзя. Казнь назначена на 14 февраля. За день до казни Валентин попросил у тюремщика бумагу, ручку и чернила и быстро написал девушке прощальное письмо. 14 февраля 270 года его казнили. А девушка открыла записку, где Валентин написал о своей любви и подписал "Твой Валентин". Было это так или иначе, но отсюда записки в день Святого Валентина выглядят совершенно естественным и даже необходимым, традиционным шагом.

В 496 году римский папа Геласиус объявил 14 февраля днем Святого Валентина. С тех пор влюбленные почитают Святого Валентина и считают его своим заступником. В этот день очень популярно устраивать свадьбы и венчаться. Говорят, что это залог вечной любви.

Все эти ресурсы чем-то похожи друг на друга, но отличаются только одним: на разных сайтах вы сможете найти совершенно разные истории любви, не похожие друг на друга, это же так романтично... :-)) Однако истории — это не все интересное, что есть на данных сайтах. Поэтому обязательно посетите их всех, чтобы узнать для себя много

Момент истины

Общеизвестно, что люди разного возраста, образования и социального круга воспринимают подростковые увлечения как физиологическую данность, этакий "снос крыши" у ребенка в период полового созревания. И, тем не менее, довольно забавно сравнить реакцию всех этих разных людей, когда вы им говорите, что ваше хобби — днями просиживать штаны за компьютером в попытках одолеть очередной компьютерный наркотик. Говорят, если чаще осматриваться по сторонам, лучше узнаешь мир... Великолепным примером нестандартного подхода к освещению событий в игровой индустрии является ресурс GameGirlz.com. Ему, а точнее, его публикации на тему отношения к подростковому увлечению компьютерными играми и посвящен этот материал.

Итак, господа геймеры, как определить, что за человек пытается залезть вам в душу со словами "У тебя есть хобби?". Во-первых, если вы настоящий геймер, — пишет GameGirlz, — вы, несомненно, ответите на такой примитивный вопрос чем-то типа "Я люблю играть в компьютерные игры". А вот дальше начинается самое интересное — классификация спрашивающего по характеру ответа на ваше бездумное заявление. Я приведу здесь пару-тройку примеров в вольной интерпретации, дабы не нарушить авторские права журналистов с GameGirlz (попрошу заметить, все нижеописанное приводится с поправкой на скупой американский юмор).

"Эй, чувак! Это круто! Я тоже играюсь в игрушки! Сапер, Тетрис..."
Такой ответ частенько можно услышать от большинства людей, которые не прочь присоединиться к вам в ваших тяжелых битвах с очередной порцией зомби. Это может быть ваш двоюродный племянник в пятом колене бабушки сестры вашего деда или ваш коллега, который считает себя крутым геймером только потому, что у него есть коннекшн с Интернетом и регулярно играет по нему в Чирвы с профессионалами разных стран. Он прошел от начала до конца сапера, разложил сотни раз пасьянсы, а также регулярно посещает веб-сайты, имеющие отношение к этим играм.

"Ты играешь в игры? В те ужасные игры, из-за которых дети становятся жестокими?"
Перлы такого рода можно услышать от тетушки с длинным носом, которая постоянно указывает всем, как жить (персона вроде Фрекен-Бок из мультфильма про Карлсона). Особы такого типа воспринимают все, что видят в играх, как истинную правду; а их дети живут, находясь под постоянным запретом на видеоигры (еще кровать пожестче, богатый рацион из хлеба и воды — и получится как раз монастырь). Они не понимают того, что "миллионы детей, играющихся в игры такого рода, не становятся жестокими, а миллионы детей жестоки, хотя никогда и не играли в игры". (Если мыслить, как эти люди, то выходит, что Thrash, бывший чемпион Мира по Quake 2, является кровавым маньяком и убийцей). Лучше всего, если вы им скажете что-то вроде: "Возможно, вы правы, возможно, игры делают нас более жестокими. Возможно, вам даже лучше остаться по ту сторону двери лифта. Я ведь геймер, я могу сорваться в любую минуту...". Только произносить это все надо с маньячным выражением лица, при этом злорадно улыбаясь.

***изумленный взгляд* "Ты играешься в аркады? Прямо здесь?"**
Возгласы такого рода можно услышать от людей старшего поколения или от новых друзей, которые родились и выросли в пещере. Новые технологии вселяют в них панический страх. Поэтому они предпочитают рисовать и писать на бумажке, хотя текстовый или графический процессор справился бы с этой задачей намного лучше. Будьте осторожны с людьми такого типа, не говорите им слишком длинных слов, чтобы не перегрузить их центральный процессор из серого вещества (а то скажешь что-то вроде "у меня камень SDRAM PC-133", и все... капут). Лучший вариант ответа людям такого типа: "Посмотрите на свет моей оптической мышки! Правда, классно, аж мурашки по коже!!!".

"Ой, правда? А в какие игры ты играешь?" *тут вы перечисляете длинный список ваших любимых игр*. В ответ на что слышите: "Я никогда не играл в них, но бьюсь об заклад, я обыграю тебя".
Представители данного типа — всезнайки. Таких, как они, стараются всячески избегать, если это возможно. Обломать их обычно не представляется возможным. Персоны такого типа всегда имеют доводы, почему они правы, а весь остальной мир не прав. Если вы все же согласитесь сыграть партию с ними и нечаянно побьете их (например, в кваке загоните в минуса), у них всегда найдется отговорка, почему они проиграли ("А у меня мышка еще не обкатанная и вообще у тебя шарик более круглый" или "это был не мой конфиг" или "я еще не играл на этой карте, но я приведу друзей, и они побьют тебя").

"Я игрался в игрушки, когда мне было 5 лет!" (сильно задирая нос от осознания собственной правильности).
Парни такого типа всегда пытаются унизить вас. Если у них есть компьютер, то обычно они тыкают пальцами в монитор, картинка на котором первое время имеет синий цвет, Caps Lock у них обычно горит в положении ON. Если вы попытаетесь сообщить им о том, что не можете заставить компьютер работать, просто подняв мышку над столом и кликая неизвестно куда, то упретесь в непробиваемую стену тупого упрямства, типа "Да ничего ты не шаришь, так сейчас модно". Им лучше сказать пару ласковых слов: "Есть такие животные, упрямые, как сто ослов. Никогда в зеркало не смотрел?"

"Ты играешь в игры? А ты не считаешь, что это пустая трата времени?"
Поздравляю, перед вами — мастер инсинуаций. К примеру, ваша двоюродная сестра, которая просто жизни не мыслит без того, чтобы не внести свою "моральную" лепту в любое ваше начинание. Это тот тип людей, что возвращают назад рождественские подарки, видите ли, просто потому, что не привыкли получать "на халяву" (определенно в персонах такого типа корни русского человека не особо толстые). Это конченые люди, они уже родились с красным дипломом и докторской степенью по философии. С другой стороны, ваш ответ может вогнать их в краску. "Хорошо пупсик, а что ты делаешь, чтобы развлечься? Разве коллекционирование пуговиц или возня с хомячком не пустая трата времени? Нет? Ой, извини, мое времяпрепровождение действительно никуда не годится."

"Классно. А я люблю кататься на коньках. А вы когда-нибудь катались на коньках? Моя дочь Оля очень любит кататься на коньках. А вы не видели ее?"
Это люди, мысли которых сконцентрированы вокруг собственного, любимого, драгоценного, несравнимого Я. Они задают вам вопрос только для того, чтобы сконцентрировать ваше драгоценнейшее внимание на себе. Обычно они и понятия не имеют о том, кто такие геймеры, чем они занимаются. Им можно спихнуть даже такую лажу, как то, что вы гоняете верхом на диких черепахах, конечный результат — один и тот же. Лучший вариант ответа — вообще не отвечать, а просто отойти в сторонку. Людям такого типа совершенно не интересно, куда вы идете, зачем вы идете. Возможно даже, что через пару минут о вас и вовсе забудут. А по поводу дочери Оли можно ответить, что она коньки отбросила (неудобно по асфальту в коньках-то).

"Неужели? Не может быть? Я тоже люблю погонять монстриков! Классно!"
Если такое вдруг случилось, то это значит, что вы встретили собрата по оружию, то есть мышке. Смело можете разворачивать весь свой арсенал знаний по различного рода играм. Лучшим выходом будет пойти в клуб и наглуськаться до умопомрачения. Лучше один раз поиграть, чем сто раз обсудить, как гонять монстриков.

[SG] -=Dread=- sg_dread@tut.by

Top 20 Chart GameSpot UK

Dreamcast

1	SHENMUE 2
2	VIRTUA TENNIS 2
3	HEADHUNTER
4	SONIC ADVENTURE 2
5	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2
6	CONFIDENTIAL MISSION
7	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
8	SHADOWMAN
9	SHENMUE
10	CRAZY TAXI 2
11	RE-VOLT
12	METROPOLIS STREET RACER
13	TRICKSTYLE
14	SEGA GT
15	SOLDIER OF FORTUNE
16	CRAZY TAXI
17	STAR WARS EPISODE 1: RACER
18	WWF: ATTITUDE
19	4 WHEEL THUNDER
20	SPACE CHANNEL 5

PlayStation

1	HARRY POTTER — PHILOSOPHER'S STONE
2	FIFA 2002
3	TONY HAWK'S PRO SKATER 3
4	THE ITALIAN JOB
5	DAVID BECKHAM SOCCER
6	SIMPSONS WRESTLING
7	SPIDERMAN 2 — ENTER: ELECTRO
8	LMA MANAGER 2002
9	THE WEAKEST LINK
10	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2
11	SYPHON FILTER 3
12	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE: JUNIOR
13	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
14	DANCING STAGE EUROMIX
15	POPSTAR MAKER
16	X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
17	ATLANTIS: THE LOST EMPIRE
18	DIGIMON WORLD
19	WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
20	ISS PRO EVOLUTION 2

PC

1	HARRY POTTER — PHILOSOPHER'S STONE
2	THE SIMS: HOT DATE
3	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
4	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 01/02
5	STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
6	EMPIRE EARTH
7	FIFA 2002
8	CIVILIZATION 3
9	THE SIMS
10	ZOO TYCOON
11	C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE
12	TOM CLANCY'S GHOST RECON
13	ALIENS V PREDATOR 2
14	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2
15	ROBOT WARS — ARENAS OF DESTRUCTION
16	THE SIMS: HOUSE PARTY
17	MAX PAYNE
18	FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO
19	THE WEAKEST LINK
20	MONOPOLY TYCOON

Н@ша почта

Белорусская погода не перестает изумлять. Хотелось весны? Получайте-с, да прямо в начале февраля. Нет, товарищи, плюс семь по Цельсию зимой (хоть и в конце зимы) — это не дело! Мда уж, сразу посещают грустные мысли о всеобщем потеплении, мрачных предсказаниях и прочей ерунде;(. Посему сегодня для вас я, кроме вагона и маленькой тележки писем, припас еще и стишок — для поднятия настроения.

Отступление. Лирическое
Это просто давеча разгребал свои залежи юмора (у меня его ну о-о-очень много;)) и наткнулся на хорошее четверостишие. Бодрящее, оптимистичное — хоть эпиграфом ставь. Жаль, что не указано авторство;(. Читайте. В случае депрессии и острых приступов хандры повторять сто раз:

Солнце вышло из-за туч.
Нет на солнце пятен.
До чего же я хорош,
До чего приятен!

Только девушкам, жаль, не подойдет;). Ладно, в следующем выпуске постараюсь найти "женский вариант", а пока займемся непосредственно письмами.

Письма (ваши) и комментарии (мои)
Думали, сейчас прямо письма начну разбирать? Да, сейчас;) — вот только пару слов скажу "по поводу". Как всегда, хочу поблагодарить всех вас без исключения (я имею в виду письмописателей) за ваши письма. Все бумажные послания аккуратно складываются в большую, перевязанную красным бантиком папку с надписью "Почта", что лежит у меня на столе и радует взор, ну а электронные письма я заботливо складываю в папку с таким же названием в "The Bat!". Кроме раскладывания, я еще и 99.9% писем читаю, и написанное в них "принимаю к сведению", так сказать. На некоторые — отвечаю, другие — читаю и забываю (да, бывают и глупые письма), какие-то — откладываю для рубрики... В общем, ничто вами написанное и пришедшее в редакцию ВР меня не минует:). Только самое главное, друзья: не забывайте, что вас вон сколько много, а я — совсем один. И ответить всем не могу физически, хотя иногда очень хочу. Так что не обижайтесь, если не получите ответа на свое послание лично или на страницах газеты. О'кей? Вот и славно.

Хочу еще попросить вас вот о чем. Не просите (пардон за тавтологию;) у нас ничего материального (например, Sony PS, PC, диск или дискету с играми...) — нам просто неоткуда это для вас взять. Честное слово, если бы я лично зарабатывал с десяток тысяч "гринов" в месяц, то на полштуки накупил бы приставок и раздарил "нуждающимся" в них читателям ВР. Но, увы, — я не американский бизнесмен, а простой белорусский журналист, и получаю я во много раз меньше указанной суммы. То же самое можно сказать и о газете — увы, мы не в состоянии вам помочь. Советом — всегда пожалуйста, а материально — увы. Я вот думаю: неужели вы, друзья, немного наивны и на самом деле не понимаете, что многие ваши просьбы (типа "подарите компьютер") практически невыполнимы (у нас в стране — так точно)? Или вам просто хочется на что-то понадеяться? Я вообще по натуре романтик, и все еще верю в идеалы добра, правды и справедливости, но, к сожалению, в окружающем нас мире жизнь не так проста, и жить по этим принципам и идеалам уже давно не представляется возможным;(. Для того чтобы выжить и преуспеть, нужно становиться сильным самому, а не ждать помощи со стороны (вообще, я уже об этом раньше писал). Вот и все дела. Ладно, это "лирика" — разбираем почту:

"По поводу АРЕНЫ: и я считаю, что там МНОГО бреда, но есть и хорошие вещи:). А вот по поводу того, что надо публиковать в качестве рассказа, так я считаю, что это должны быть ТРУДЫ ГОБЛИНА (http://www.oper.ru). Правда, ента книга, и она платная, зато что это за ТВОРЕНИЕ... Да и потом по теме моей любимой игры — Quake 2. А по поводу кемперства: Кемпериться или нет, это каждый выбирает для себя. Еще это ОЧЕНЬ сильно зависит от ИГРЫ и от КАРТЫ. Допустим, когда я играю в квак, я редко кемперюсь (представьте картину: дезматч, 12 человек, НУ КАКОЕ КЕМПЕРСТВО??? разве мало мяса???;)). А вот когда я играю в контру, то это другое дело, хотя это зависит от карты, по АССАУТУ, за Контров со спонобоем на крыше дома — святое дело, а вот по АЦТЕКУ, скажем, это уже не то... там надо ВАЛИТЬ ВСЕХ %)... FRIENDik aka Frd"

Согласен почти везде, только вот КРИЧАТЬ не надо:). Ну, а труды Гоблина, ясен корень, должен прочесть любой уважающий себя геймер, так что срочно на ликбез, проводящийся тут: http://www.oper.ru. Помню, первый раз читал Гоблина года три-три с половиной назад. "Руководство по дезматчу в Quake" — назывался сий эпохальный труд. Эх, до чего же славные были денечки... Мда, хорош ностальгировать. "Продолжаем разговор", то бишь разбор почты. Что там у нас еще в почтовом ящике... А! Вот еще одно мнение, только уже на другую тему:

"Купил новый номер ВР. В глаза сразу кинулись хит-парады. И вот что я думаю. К читательскому не прицепишься, все идеально (мест нет, и это правильно). В том, что взят с сайта GameSpy тоже все нормально. А вот то, что вы взяли с сайта GameSpot, это недоразумение (наверное, тамошние с бодуна писали). Ну, во-первых, это премия за лучший движок года. Вообще такие премии нужно давать каждому жанру в отдельности, и любой фанат какого-либо другого жанра (не экшена), наверное, возмущается. Но не только они. Все мои экшено-знакомые тоже в недоумении. Кто ж это вольфенштейну дал лидерство? Кто посмел спихнуть Макса Пэйна? Это первое. А второе — это награда за лучшую стратегию года. А кто-то случайно не забыл, что у стратегий тоже есть классификация? Ведь спорить на тему, что лучше Empire Earth или "Цивилизация 3" можно очень долго, и так не к чему и не прийти. Ведь это совершенно разные жанры. Про десятку лучших я вообще молчу. Тут только одно — каждому свое. Ну, и о другом про то, что NOX 2 и 3 будет через два-три года, я слышал уже давно. Наверное, выйдет второй, скоро. И про Empire Earth — безусловно, игра замечательная! Очень рекомендую. С уважением. Dvarf."

Согласен насчет хит-парадов. Называть что-то "игрой года", без оглядки на жанр и конкретные его особенности — по меньшей мере, глупо. Никогда сего не понимал. Да и даже внутри жанров могут быть совершенно разные игры, например, прекрасная пошаговая и отличная реал-тайм стратегия. Какую из них называть стратегией года? Во-во... Так что к хит-парадам стоит относиться со здоровым скептицизмом... Шепотом: *а еще я слышал, что просто так игры "самыми-самыми" не называют — сайтам кто-то за это денежку платит;). Эй, добрые люди, может, кто-нибудь мне чего-нибудь заплатит? Назову любую игру по его желанию игрой года, десятилетия, века;)).*

"Закругляюсь"
Да друзья, пора уж и честь знать — места не так много, как хотелось бы. За сим откланиваюсь, пишите письма. Мой адрес вы знаете (nickky@tut.by, только, пожалуйста, не ошибайтесь в написании адреса — зачем грузить людей с похожими адресами ненужной им почтой?), адрес редакции (почтовый и электронный) смотрите на последней полосе, внизу;). Все, пока-пока, не скучайте! До встречи в следующем номере.

Почтальон Nickky
(nickky@tut.by)

Российские разработчики об играх 2001

Зарубежные сайты, конечно, это хорошо, но лично мне мнение российских разработчиков и ведущих крупных русскоязычных игровых сайтов гораздо интереснее, чем мнение их западных коллег. У них же там вообще все с ног на голову! Поэтому мы решили задать "нашим" вопросы о "самых-самых" играх года. Итак, сегодня в номере на наши вопросы отвечают разработчики из "Нивала", "Буки" и сайт Daily Telefrag.

Макс Маслов, главный редактор сайта Daily Telefrag:

"Итак, какая игра показалась вам наиболее интересной?" Ролевая игра Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Это также самая недооцененная игра 2001 года.

"неинтересной?" Стратегия Emperor: Battle for Dune. За красивой оберткой в этой игре скрыта поразительно банальная начинка.

"красивой?" Безусловно, боевик Max Payne. Вкупе с фирменным приемом замедления времени эта игра выглядит фантастически.

"некрасивой?" Военный шутер от первого лица WW2: Normandy. Даже несмотря на то, что это малобюджетный проект, трудно представить себе более отвратительную графику в начале нового века.

"грандиозной?" Конечно, отечественный симулятор "Ил-2. Штурмовик". Этой игрой мы показали всему миру, как НАДО делать симуляторы. "Ил-2" можно даже назвать гордостью нашей Родины.

"бессмысленной?" Гангстерская стратегия Heist. Типичный пример, как НЕ НАДО делать игры. Разработчики умудрились испортить практически беспроигрышную идею, реализовав в Heist совершенно бессмысленные правила игры.

"Бука": Руслан "CyberMan" Шелехов (продюсер) [1], Санан Ушанов (дизайнер) [2], Иван Мороз (продюсер) [3], Александр Михайлов (руководитель отдела разработки) [4]

"Самая интересная?" — RtCW [1], Stronghold [2], Red Faction [3] Serious Sam [4];

" -//- неинтересная?" — Демиурги [1], "Я о таких сразу забываю" [2], Самогонки [3], Железная Стратегия [4];

"-//- красивая?" — Демиурги [1], Aquanox [2], Демиурги [3], Max Payne [4];

"-//- некрасивая?" — Venom [1], "Я о таких сразу забываю" [2], Venom [3], Operation Flashpoint [4]

"-//- грандиозная?" — Medal of Honor: Allied Assault [1], Ил-2: Штурмовик [2], Wizardry 8 [3] & [4]

"-//- безвкусная?" — Parkan: Железная стратегия [1]&[3], "Я о таких сразу забываю" [2],Рандеву с незнакомкой 3 [4]

Александр Мишулин, дизайнер, "Нивал":

"Итак, какая игра показалась вам наиболее интересной?" Пожалуй, что Dark Age of Camelot, в него я играл наибольшее время, Wizardry 8 также очень неплоха.

"неинтересной?" Могу назвать разочаровавшие: Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura и Pools of Radiance: Ruins of Myth Drannor; но есть крайне неинтересная, на мой взгляд, игра, которая вышла в 2001 году — Black&White.

"красивой?" Несомненно Final Fantasy X для PS2, если рассматривать PC и более узкие категории, то очень порадовал Max Payne своей зрелищностью, также понравился Myst III: Exile, Commandos 2 очень неплохи (все очень аккуратно, красивые разнообразные анимации и пр.).

"некрасивой?" Таких немало, но они не запоминаются, из того, что так не понравилось, что мешало играть — Magic and Mayhem 2: Art of Magic.

"грандиозной?" Опять же, Final Fantasy X для PS2.

"бессмысленной?" Civilization III.

Мои комментарии

Воистину, "сколько людей, столько мнений":). Стоит отметить, что двое опрошенных сошлись во мнении, что "Демиурги" — самая красивая игра 2001, двое — что "Max Payne";). Опять-таки, двое назвали "Ил-2: Штурмовик" самым грандиозным проектом года, а двое назвали в этой же номинации "Wizardry 8". Вот так-то. Я мог бы рассказать, как бы я ответил, но, пожалуй, скромно умолчу.

Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Myth 3: The Wolf Age
Используйте следующие клавиши во время игры, чтобы получить соответствующий эффект:
Ctr+Alt+"Num Pad +" — Выиграть уровень.
Ctr+Alt+"Num Pad -" — Проиграть уровень.

World War 3: Black Gold
Во время игры нажмите Enter и введите peace. Затем воспользуйтесь следующими кодами:
HereYouAre! — Показать вражеские юниты и здания.
BeautifulWorld — Открыть карту.
MoneyForNothing — Получить деньги.
Limit_up — Установить стоимость юнитов.
NobelPrize 1 — Исследования будут проводиться мгновенно.

Wizardry 8 HEX-code
Вот довольно быстрый способ путешествия в W8. Для этого надо иметь какой-нибудь взломщик игр "на лету" (например, СуппаКрэкер). Пространственные координаты в русской версии игры находятся по адресам:
X: 3E916DC
Y: 3E916E4
Z: 3E916E0
и занимают по 4 байта. Чтобы попасть в нужное место на карте, надо с помощью взломщика ввести соответствующие координаты.
Вот далеко не полный список наиболее важных:
Дорога в Арнику --> Дорога Арника-Тринтон (-985626908,-962401123, -1005715286)
Дорога в Арнику --> Северная Глушь (-964473271,1216110643, 1184749847)
Северная Глушь --> Дорога на Арнику (-941417350,-938768247, 1126666286)
Северная Глушь --> Лагерь Анпани (-962632778,1204574167, 1151712023)
Северная Глушь --> Дикие Горы (1219902192,1203647295, -978309966)
Дикие Горы --> Северная Глушь (-946750420,-988772365, -977725050)
Дикие Горы --> Пик Восхождения (1202187129,1197480546, 1182883482)
Дикие Горы --> Юго-Восточная Глушь (1220539042,-937339233,-956190875)
Юго-Восточная Глушь --> Дикие Горы (1215260288,1215980865,-956190872)
Дорога Арника-Тринтон --> Дорога в Арнику (-921656786, 1216372726,1188632375)
Дорога Арника-Тринтон --> Арника (-922983121,1215479245, 1188598769)
Арника-->Дорога Арника-Тринтон (-959709948,-946896792, 1148721022)
Арника — Башня (-942390295, 1183300858,1168914889)

Например, строка "Дорога Арника-Тринтон --> Дорога в Арнику (-921656786,1216372726, 1188632375)" озачает, что, находясь на карте "Дорога Арника-Тринтон", чтобы попасть в точку, рядом с которой переход на карту "Дорога в Арнику", нужно в качестве X ввести 921656786, Y — 1216372726, Z — 1188632375. При использовании суппакрэкера нужно установить тип LongInt.
Также можно проходить сквозь двери — для этого просто нужно к текущим координатам прибавить около 1000000 в нужном направлении (см. карту в игре).

Nox
Нажмите [F1], чтобы открыть консоль, введите в нем "Racoiaws", чтобы включить коды. После того как вы включили коды, станут доступны эти коды:
set god — режим бога, все спеллы, бесконечная мана.
help cheat — список кодов.
cheat ability — обнуляет показатели игрока.
cheat goto (waypoint I x y) — переносит на точку x,y.
cheat health — восстанавливает жизни.
cheat mana — восстанавливает ману.
cheat level # — повысить персонаж до уровня #.
cheat spells — дать все магии текущего уровня.
cheat gold # — дать # денег персонажу.

Need for Speed (4): High Stakes
Следующие коды работают в двух случаях:
1. Вы после долгих бессонных дней и ночей сами прошли полностью режим CAREER;
2. Не применив никаких усилий (разве что сходив заплатить за Internet), вы активизируете эти коды;
Во всех остальных случаях — КОДЫ НЕ РАБОТАЮТ.
ACAR — призовая машина.
BCAR — призовая машина.
CCAR — призовая машина.
DCOP — призовая полицейская машина.
ECOP — призовая полицейская машина.
FCOP — призовая полицейская машина.
CARS — доступ ко всем машинам.
TRACKS — доступ ко всем трассам.
GOFAST — улучшение двигателя (только режим ARCADE).
MONKEY — улучшение автоматической коробки передач (только режим ARCADE).
MOON — слабая гравитация (только режим ARCADE).
MADLAND — сверхсильные соперники (только режим ARCADE).
BUY — бесплатная покупка (только режим Career).
UP0 — без обновлений (только режим Career).
UP1 — 1-ое обновление (только режим Career).
UP2 — 2-ое обновление (только режим Career).
UP3 — 3-е обновление (только режим Career).
GATES — много денег (только режим Career).
ALLTIERS — доступ ко всем уровням (только режим Career).

Secret Service: In Harm's Way
Во время игры, нажмите "~" для открытия консоли, затем наберите любой из следующих кодов:
aigodmode 1 — режим бога.
aiprotectprotectee 1 — режим бога для защищаемого.

The Sims: Hot Date
Нажмите Ctrl+Shift+C во время игры, чтобы вызвать строку в верхнем левом углу экрана. После чего наберите в этой строке:
Rosebud — получить 1000 simoleons.
map_edit on — включить редактор карты.
map_edit off — выключить редактор карты.
sim_speed — установить скорость игры (-1000, 1000).
set_hour — установить время дня (1-24).
hist_add — добавить новую историю семейства.
move_objects on — переместить любой объект.
edit_char — создать персонажа.
music — вкл./выкл. музыку.
sound — вкл./выкл. звук.
Дополнительные деньги:
Войдите в режим чит-кодов и наберите !;!;!;!;. Каждый восклицательный знак прибавит вам по 1000 simoleons.

Ski Resort Tycoon 2
Вводите код во время игры:
Shift+Ctrl+X — вызвать лавину.

Midtown Madness 2
Неуязвимость:
Во время игры нажмите Y и наберите damagefree.
Остановить таймер:
Во время игры нажмите F2, чтобы остановить игру. Затем нажмите q дважды, чтобы остановить таймер.
А вот коды от нашего читателя Pall'a:
В \Midtown Madness 2\Players нужно удалить всех игроков и оставить только 2 папки и ярлык PLAYERS.dir. Потом, во время прогулки по городу, нажать Y, набрать следующий текст "midtown-cars" (без ковычек) и выйти в главное меню. Теперь все машины и раскраски открыты.

Settlers 4: Mission Pack
Выиграть текущий уровень и открыть карту: во время игры нажмите Enter и наберите !mkolp, чтобы активировать режим чит-кодов. Затем нажмите Enter снова и наберите !win.

Traffic Giant
Дополнительные деньги:
Назовите одну из ваших линий Gladstone (буква G должна быть большой).
Выиграть сценарий:
Назовите одну из ваших линий Gearloose (буква G должна быть большой).

S.W.I.N.E.
Во время игры нажмите Shift+Enter, чтобы открыть консоль. Затем введите любой из следующих кодов:
Smarten — увеличить ранг выбранного юнита.
Mo money — получить 1000 кредитов.
Quicker than death — убивать вражеских юнитов с одного выстрела.
Blitzkrieg — пропустить уровень.
Instant delivery — увеличить скорость юнита.

По секрету всему свету...

Jagged Alliance 2

Для чего в JA2 всякая фигня типа батареек, медной проволоки, клюшек для гольфа, банок из-под пива, а также телевизоры переносные и т.д. и т.п.? Например, я разобрался, что если присоединить прут с пружиной, то получится неплохой ускоритель стрельбы.

Еще припоминаю, что шнур + банка = сигнализация, циклонит + С1 = С4, и т.п. Но в большинстве случаев попадается ненужная ерунда. Например, клюшки от гольфа.

Имеет JA2 ли значение, кто тренирует ополчение: боец с крутыми показателями или пофигу. Про лидерство я знаю.

Влияет. Чем выше уровень медицины тренера, тем ополчение физически крепче, чем выше меткость — точнее стреляют, чем выше уровень механики — более исправно оружие. Проверялось экспериментами в свое время, в инете где-то есть более точные упоминания. Кроме того, чем ближе к юго-западу находится город, тем "круче" в нем получаются ополченцы.

Для чего в JA2 спиртное, а также камни?

Выбрасывай, ибо ерунда.

Как набрать наиболее эффективную команду, т.е., например, Анаболик поддерживает Гризли, а Лиска не может терпеть Анаболика, или Тоска не будет работать с Рысью, а Иван отлично работает с Игорем?

Набираешь в начале команду и целеустремленно качаешь ее. Советую обязательно взять Ивана, Игоря и Тень. Остальных — по желанию.

Объясните, какой кайф нанимать бойцов у этого урода Спайка (вроде так его зовут)?

В С.П.О.К. (или как там его) — ребята гораздо дешевле. Для пушечного мяса — самое то:).

Какие бонусы в JA2 дают навыки, например: ночные операции, обучение, автоматическое оружие и т.д.

Долго расписывать. Прочитай сам, хотя бы вот здесь http://freelancer.ag.ru/ja2/hints/skill_p3.shtml. Сайтов по JA2 — навалом.

Fallout`ы

Игра Fallout. Не понимаю, в чем смысл использования прибора Невидимка? Эта штука делает моего перса полупрозрачным. Но даже используя навык Красться вместе с приборчиком, в бою не вижу никакой разницы. Один черт, что он у меня включен, что выключен — бьют одинаково больно и лечиться в драке нельзя. Объясните, пожалуйста, в чем здесь фишка? Mac'Nelly

Толку от этого StealthBoy — чуть. По идее, должен помогать красться в обычном режиме (не в бою), но на самом деле почти не помогает. В общем, лажа это — продавай смело и не трать на него батареек.

Вопрос по Fallout 1. Возле какого города находится секретное место "Крушение НЛО"?

Места распределяются по карте случайным образом, да и вообще не факт, что "Крушение НЛО" ты сможешь найти — это зависит от показателей удачи, наличия специальных перков и т.д. и т.п.

При прохождении великой и неповторимой, нестареющей игры Fallout 1 возникли некоторые вопросы. Как найти водяной чип? Как получить энергодоспех в братстве Стали? Где взять электрические отмычки для открытия двери на военную базу мутантов на севере?

Насчет великой, неповторимой и нестареющей это ты прав;). Только Fallout 2 лучше Fallout. Теперь насчет вопросов: чип ищи в Некрополисе (Necropolis), а энергодоспех в Братстве можно получить двумя путями: починить (принести технику на третьем этаже недостающую деталь — ее можно купить у Майкла или стибрить у Ромбуса) или получить за спасения последователя Братства. В конце концов, можно ее просто украсть со склада, но тогда Братство больше никаких квестов вам не даст, да и вообще воровать несолидно. Отмычки возьми в Хабе, в гильдии воров — только не припоминаю я, как там ими дверь на базе открыть — она вроде по-другому как-то должна открываться.

MM8

Как заставить некого Неликса Уриэля из Ущелья Удавки (Лагерь рыцарей) присоединиться к себе? У меня герои с 100-ми уровнями, а ему хоть бы что. "Сопляки", — говорит. Крут ли он на самом деле?

Навряд ли он крут. А некоторые товарищи, жаждущие присоединиться, не на уровень смотрят, а на другие характеристики (прошел ли ты какой-либо квест, и т.п.).

Где достать клинок света? Клинок тьмы тебе дают, если ты все таверны переиграешь в Arcomage. А где клинок света?

В Vault Of Time в Ravenshore должен бы быть.

Где в MM8 находятся все обелиски, кроме №2-7 обелисков?

Как и раньше, по одному в каждой зоне. DWI/Ravenshore/Alvar/Murmurwoods/Ironsand/Shadowspire/Garrote Gorge/Ravage Roaming/Regna — если мне не изменяет мой склероз.

Вы писали, что в MM8 капсула времени и Равеншор открываются ключом с тела Короля единорогов. Получил ключ, открыл капсулу, но что это за Равеншор? Где он находится? У меня Буковская версия.

Это Vault Of Time "капсулой времени" обозвали? Мда-с... Ravenshore — это город, в который приплываешь с Dagger Wound Island (то бишь с первой зоны). Дай-ка подумаю, как же его могли русификаторы обозвать... О! Придумал! Может, "Вороний берег"?

Как попасть в M&M8 в здоровенный такой кристалл красного цвета, расположенный в городе Ревеншор?

Xantor (Ксантор) в Равеншоре сделает кристальный ключ из сердец четырех стихий. Сердца стихий ищи в сундуках, сундуки — в замках каждой стихии, а замок — в соответствующей "плоскости" (Plane). Порталы в "плоскости" находятся в зонах Murmurwoods, Ironsand Desert, Dagger Wound Island и Ravage Roaming.

Diablo II

У меня вопросы по игрухе Diablo II. Подскажите, какое оружие (именно оружие) можно изготавливать в Horadrick Cube? Если можно, скажите пару-тройку рецептов.

Все рецепты ищи тут (http://www.battle.net/diablo2exp/items/cube.shtml, английский вариант) или вот тут (http://diablo.ru/diablo2exp/items/013.shtml, русский вариант).

Напишите все рецепты к кубу "Харадрика" для Diablo II: Lord Destruction или ссылку. Kayman.

Смотри в Интернете, много где замечены, вот здесь, например, есть: http://www.battle.net/diablo2exp/items/cube.shtml (англ.) или http://diablo.ru/diablo2exp/items/013.shtml (рус.)

Unreal

Нужно ли что-нибудь в консоли для Unreal'a прописывать, чтобы поиграть на новых, только что установленных картах, мутаторах?

Для запуска новых карт достаточно вручную раскидать файлы по соответствующим папкам, если этого за тебя не сделает ее величество инсталляция (*.unr в папку MAPS, *.utx в папку TEXTURES, *.umx — в папку MUSIC). Что касается мутаторов, то при установке таковых из модулей *.umod они автоматом прописываются в файле unreal tournament.ini, а если мод просто в архиве — читай readme и следуй инструкциям.

Напишите поподробнее, как можно переписать музыку из игры на аудиокассету. Да, еще вы бы не могли подбросить пару патчей на Unreal Tournament?

Не имею практики записи музыки из игр на кассету, но предлагаю универсальный способ. Конечно, просто включить микрофон и нажать кнопку REC мофона ты и сам догадался, но качество оставляет желать лучшего. Для того чтобы получить качественную запись, тебе потребуется магнитофон с выходом для микрофона (также выход есть в любом музыкальном центре) и кабель с двух сторон, имеющий штырек как на стандартных наушниках. Один конец в выход на звуковой карте (где обычно висят колонки), другой в выход для микрофона на звукозаписывающей аппаратуре. Включаешь нужную музыку на компе и нажимаешь заветную кнопку REC. Можешь желаешь записать музыку из Unreal/UT, то целых три способа прослушивания без запуска игры (а следовательно и записи на кассету) бери здесь: www.unreal2.by.ru\music.htm.

Глюкодром

В игре Commandos 2 в миссии "Белая смерть" мне осталось выполнить последнее задание: все должны бежать к подводной лодке. Двух человек я сажаю в самолет, но когда я привожу моряков и своих людей в подводку, почему-то она не уплывает. А.Т.

Либо не всех привел (обычно, теряется собака), либо кого-то убили, либо глюк.

Купил я недавно диск "Казаки: Последний довод королей". Продавец похвастался, что CD лицензионный (он был в новой упаковке, издательство "Руссобит-М"). Играя в кампанию "В окружении врагов", я столкнулся с проблемой: когда я освободил крестьян, компьютер мне сообщил, что обратную дорогу преграждает большой отряд шведов и надо добираться в деревню, что на востоке. Я паромы захватываю (они меняют свой цвет на мой), но ни крестьяне, ни солдаты ни в какую не хотят заходить на эти самые паромы. Подскажите, что делать. Неужели придется, идя на прорыв, вступать в схватку со шведами? В принципе, это можно было бы сделать, однако что-то не очень хочется жертвовать солдатами ради крестьян, ведь неизвестно, что там ждет меня дальше. Женя.

Скорее всего, ты просто неправильно ставишь паромы. Чтоб на них залезть, нужно подогнать вплотную к земле (очень близко, чтобы мостик лежал на земле) и только тогда запускать. Если это все-таки баг, то попробуй скачать патч на www.cossaks.ru, должно помочь.

Играю в Fallout 2: Tactics. Застрял в городе Грейвстаун. Выполнил все три миссии: Защитите Епископа от вампиров. Защитите Собор. Разыщите и уничтожьте командиров Супер-Мутантов. Но дальше не знаю, что делать. Всех убил, с епископом разговаривать нельзя, миссии написали, что выполнил, но выход из города не появляется. Прощу помощи! Demon "Mos".

Первое, что приходит на ум — глюк перевода. Попробуй обойти тренером, а лучше всего приезжай в гости с тремя матрицами — заброшу на них полноценную английскую.

Скачал с официального сайта needforspeed.com новые тачки: gt3,gt2,959. При запуске самораспаковывающегося архива .rar выдается сообщение: "cannot determine installation directory". В чем дело? Где надо распаковывать архивы? Cheburaator

Вообще-то, это, скорее всего, глюк распаковщика. Вот выдержка из FAQ по игре с сайта NFS.RU

"Установка официальных машин: Здесь вам всего лишь требуется зайти на официальный сайт www.needforspeed.com и скачать интересующую вас машину (она представлена в виде установщика, который сам обнаружит, куда установлена игра), и запустить файл на исполнение." Но вообще-то, лично я стянул с И-нета один кряк, который мне открыл ВСЕ машины и ВСЕ трассы. Качай отсюда: http://data.nfs.ru/pub/pu/fullcarssave2.zip.

В Star Craft играю в одиночную игру за зергов. Ввожу код "Radio FREE ZERG", мне пишут: "Cheat Enabled" и ничего не происходит. А послушать эту самую песню очень хочется. Подскажите, как. Foster.

А другая музыка играет? Вообще, музыка включена (Ctrl+M)? Если нормальная полная версия, то все должно играть.

В продаже появился The Sims 3 в 1 от 7 волка с пометкой (версия 1.5). Вы не знаете, устранили ли глюк с машиной в этой версии? Мне кажется, этот вопрос волнует не одного меня, а многих любителей игры The Sims.

Вообще-то, если честно, та версия, о которой ты мне говоришь, мне в руки пока не попадалась, так что не могу сказать тебе точно, исправили ли "глюк с машиной" или нет.

Но если ты мне говоришь о глюке, когда симы, хоть тресни, но не идут на работу, игнорируя пришедший за ними автомобиль, то должен тебе сказать, что если ты настоящий фанат Sim's, то должен знать, что давным-давно на просторах Сети гуляет патч, исправляющий данный глюк. Вот, например, тут: http://www.simplanet.fatal.ru/download/CarPortal.zip.

Купил игру Black&White, проинсталлировал, посмотрел заставку. А дальше вылезло сообщение о "Fatal error" (диск "7волка"). Что можно сделать?

Тяжело сказать определенно. Если такое повторяется и на других компьютерах, то диск наверняка "битый" и лучше его поменять. Если ситуация повторится — потребуй назад деньги или используй этот диск как подставку для кофе. Ну, а если на других компьютерах все нормально — бей свой компьютер.:)

У меня проблема с сохранением игры Black and White. В начале игры, после постройки храма, мне предлагают зайти внутрь и походить по комнатам. Я захожу в комнату сохранения игры и сохраняюсь в один из слотов... выхожу из игры и снова вхожу — после логотипчика издателя меня сразу кидают в игру, и мне снова приходится смотреть начальный ролик, который, кроме как Ctrl+Alt+Del'ом, не вырубается. После него, когда мне дают что-нибудь сделать, я жму ESC и иду в меню пункт "Загрузить", но ничего не нахожу! Также после того, как я заново строю храм и захожу в комнату сохранения, все слоты ПУСТЫЕ!!!

При рассмотрении этого вопроса у меня возникло 2 варианта ответа:

1) Насколько я помню, загрузиться можно только в храме (или плохо сохраняешь игру).

2) У тебя какой-то злобный баг. Попробуй переустановить или скачать последний патч для игры.

Застрял

Подарили мне лицензионный диск Gold and Glory: The Road to Eldorado в русской и английской версиях. Перевод осуществлен студией Neorecords. С установкой проблем нет, но игра не запускается, только один раз мигает экран (у меня пятнашка). У друга то же самое. Может, диск левый?

Если "левым" диском ты называешь пиратский, то твой вопрос более чем странный. Ты много видел лицензионных компактов, на которых было бы записано сразу две версии игры (русская и английская)? Кроме того, студия Neorecords является одним из самых крупных пиратов российского софтового рынка. И с чего ты вообще взял, что диск лицензионный? Там была регистрационная карточка?

Застрял в игре "Агент: особое задание". Что нужно делать во дворе дома, там, где сидит бабулька какая-то, с окном, после того, как разбить его кирпичом? И как взять лестницу и веревку?

Сначала берем у нищего в парке аттракционов белье взамен бутылки, а бутылку нам даст продавец в магазине (за деньги, конечно, которые получим за продажу пистолета охраннику китайского ресторана). Заходим в особняк, внутри говорим со старушкой, отдаем ей тюк с бельем и получаем приглашение на чай. После чаепития говорим с ней и, отдав ей очки (предварительно сняв их со Сфинкса у Парка Аттракционов), получаем чудный венок. Выйдя от нее, во внутреннем дворе берем лестницу и веревку на почтовом ящике квартиры напротив. Выходим на улицу, перед входом поднимаем кирпич и бросаем его в окно чердака. Используем на разбитое окно лестницу и попадаем на чердак. Там берем противогаз, роликовые коньки, косу и шляпу (ее сбиваем мячом лежащим на полу).

В Neverhood я остановился почти в самом начале. Перед тобой стоит дом, нажимаешь на звонок, слушаешь мелодию и потом с помощью воды надо плевать в сосуды, чтобы открылась дверь. Сколько раз надо плюнуть в каждый сосуд?

В этой загадке нужно повторить мелодию, доносящуюся из верхних трубок, на нижних трубках. Для этого плюньте в первую пробирку (слева) три раза, во вторую один раз, в третью два раза и в пятую четыре раза. Нажмите на дверной звонок и войдите в проход.

Играю в "Макс Пэйн". Не могу пройти part II charterfour (глава 2, часть 4). Как только иду вперед, взрываются канистры с бензином и все горит. Не знаю, куда идти. VoVan.

Главное — не останавливаться и почаще сохраняться. В самом начале перепрыгивай стойку и беги к двойным дверям, потом еще одни двери, потом направо... В общем, все просто, главное — не зевать. Если уж совсем невмочь пройти — посмотри вот тут (http://www.maxpayne.com/walkthrough/p2c4.html) прохождение с картинками. А вообще, по большому счету, "застревать" в Max Payne негде — стандартный боевик.

Сейчас я прохожу Diablo II оригинал. Во втором акте я застрял. Я решил прекратить играть, к тому же я сидел за компом уже пятый час. В общем, я открыл городской портал и вышел из игры. Загрузив своего персонажа потом, я не нашел портал к площадке с дневником Хоразона. Я прошел туда заново, прочитал дневник, но портал в Каньон магов не открылся! Можно ли другим путем попасть в Каньон магов? Я играю Паладином. Напечатайте статью типа... руководство начинающего Паладина (амазонки, Волшебницы, Варвара). Я уверен, что не один я буду вам благодарен, ведь не только же Некромантом все играют. Punky.

Нужно было найти вэйпоинт в Canyon Of Magi, тогда легко перешел бы туда по вэйпоинту. По идее, портал после повторного прохождения должен был открыться. Если мне не изменяет память, то этот глюк давно пофиксили патчами. У тебя какая версия? А стратегии игры за разных персонажей читай или в "КГ" №1`2002 (8 января) и № 2`2002 (15 января), или вот тут: http://diablo.ru/resources/strategy.

В гульке "Аллоды: печать тайны" дошел до квеста, где мне надо найти меч одного парня и вернуть. Я нападаю на людоедов во 2-ой деревне, но тут прилетают дракошки и вваливают по первое число (разумеется, мне). Скажите, пожалуйста, что делать? Parkan.

Смотри ответ в прошлом "ВР" (N1'2002). Если коротко — полечи людоеда в их разрушенном городе, тебя не будут трогать.

Скажи-ка, дядя

Что такое DirectX? Расскажите об этой программе: для чего она нужна и где можно найти ее версию 8.0?

DirectX — сложный многокомпонентный (Direct3D, DirectSound, DirectPlay...) набор из мультимедийных API (Application Programming Interface — интерфейс для создания программ) для Windows систем, позволяющий разработчикам писать "железонезависимый" код. Большинство игр используют DirectX, и ясное дело, без этого самого DirectX работать не будут. Обычно DirectX поставляется на дисках вместе с игрушками, также ее можно найти на разнообразных сборниках программ ("Минск...") или скачать из инета (например, для Windows98/ME DirectX 8.1 берите здесь: http://download.microsoft.com/download/win98/dx/8.1/W98Me/RU/DX81rus.exe, 12 Мб).

Выйдет ли на PC PinoCrisis 2? Mac'Nelly

DinoCrisis 2? О планах его переноса на PC не слышал.

Не подскажите, выйдет ли игра Hitman 2? A.T.

Ладно, не подскажем;). Hitman 2 будет выпущен где-то во втором квартале сего года. Жди.

Известно ли вам хоть что-нибудь о сюжете GTA3? Если известно, то что? И какой движок использует эта игра двух- или трехмерный? Mac'Nelly

Движок будет трехмерный, а сюжет, как всегда, гангстерский.

Кто официально переводит Operation Flashpoint: The Could War Crisis, и когда ожидать полной локализованный версии (пиратские версии не в счет)? Этот же вопрос и к Max Payn'y, а то комиксы из этой игры приятно послушать и посмотреть, но из-за моего ХА-А-А-РОШЕГО знания английского их информативность равна ноль целых ноль десятых.

Перевод Operation Flashpoint от "Буки" должен появиться во втором квартале сего года, а официальный перевод от Логрус/1С Max Payne а где-то с декабря 2001-го есть в продаже. Только звук там (по сравнению с оригиналом) — "никакой". Учите английский, господа.

Какие еще, кроме Subculture и Archimedian Dynasty, игрушки на подводную тематику могут нам предложить господа разработчики? Меня интересуют симуляторы на эту тему, вышедшие в свет/открытое море в период с 1998 по нынешнее время. Планируется ли что-нибудь в ближайшем (и не очень) будущем? (Игру Deep Fighter можете не упоминать).

Из уже вышедших очень рекомендую Aquanox и Silent Hunter 2. Первая — шутер, вторая — полноценный сим.

Что вам известно об игре Fallout 3? Анонсирована ли ее разработка? Если да, то каков сюжет и какова территория (размеры) карты? Смогут ли другие геймеры посетить другие континенты постядерного мира? Mac'Nelly

Слухи бродят, но официальных заявлений до сих пор не было сделано. И в ближайшее время, к сожалению, похоже, и не будет — игра даже не разрабатывается. Дело в сложном финансовом положении Interplay и Black Isle Studios. Увы, господа.

Чем отличается русская версия Red Alert II в локализации Neogames на одном CD от двухдисковой версии (тоже русская) локализованной "Фаргусом"? Может ли возникнуть ситуация, что с однодисковой версией не будет дружить add'on C&C: Red Alert II: Yury's Revenge? На однодисковой версии все видеовставки присутствуют. Mac'Nelly

"Уж сколько раз твердили миру...", что русские версии вообще лучше не покупать — вместо них лучше купить толковый учебник английского. Теперь к вопросу — такая ситуация может с большой вероятностью возникнуть, посему если уж брать русские, то только одной фирмы. Конкретно в твоей ситуации я взял бы обе версии (Red Alert 2 и Red Alert 2: Yuri`s Revenge) от "Фаргуса". А вообще рекомендую зайти на http://russo.ag.ru и там почитать про каждую версию перевода отдельно.

Вы говорите, что в Alien vs. Predator 2 графика хороша и с сюжетом. Поэтому хочу узнать, познаю ли я все прелести этой игре на своем слабеньком компе? У меня Cel 600 MHz, 118 Mb, GeForce 2 MX400 64 Mb, Direct 8.0, ну, и естественно, колонки.

Графика в самом деле не плоха, сюжет тоже наличествует. А на своем компе вполне сможешь поиграться. Конечно, не 1280x1024x32 Allmax, но это уже не важно:).

Идут ли старые игры под Windows XP типа Wolfenstein 3D, Doom1;2, Quake и т.д. Если нет, то что делать?

Не идут. Играй под Windows98 / Command Prompt Only. Или ставь DOS;).

Уточните, пожалуйста, сроки выхода вашей газеты, а то я часто не могу ее "поймать" в пружанских ларьках. Раньше я ориентировался на середину двадцатых чисел каждого месяца и все было OK. Но теперь вот уже второй месяц не могу застать вашу газету. Нельзя ли ее родимую еще где-нибудь приобрести/заказать/выменять/украсть (нужное или возможное подчеркнуть)? Хотя бы в вашей редакции. Mac'Nelly.

Заказывать рекомендую у "БелПочты" — по подписке придет тебе аккурат в почтовый ящик через пару дней (зависит от твоего местоположения) после выхода газеты в свет. В ларьках караулить нужно теперь ближе к началу месяца — вскоре постараемся выходить в первых числах. Менять можешь у более расторопных друзей;), вот только красть не надо. Нехорошо это.

Что такое трейнеры и зачем они?

Трейнер — это такая полезная программка, переписав которую в каталог с соответствующей игрой (для каждой игры обычно существует свой трейнер, но иногда бывают и универсальные для нескольких игр сразу) и запустив, ты сможешь изрядно облегчить свою участь, обретя бессмертие, получив много денег, открыв ранее недоступные уровни, оружие или автомобили. В общем, трейнер позволяет без кодов (особенно, если их вообще нет) "сломать" игру. Иногда трейнерами называют сохраненные файлы, которые делают более усидчивые и удачливые игроки, открыв все бонусы честным путем, а потом выкладывают их в Сеть.

Когда появится Driver 2 для PC?

Компания Reflections в лице своего представителя, Мартина Эдмонсона, объявила о разработке PC-версии Driver. Причем PC-порт разрабатывается параллельно PSX-версии совершенно иной группой разработчиков. Ориентировочной датой выхода Driver 2 называется середина ноября этого года и, в отличие от версии для Sony PlayStation, PC-версия игры будет располагаться не на одном компакт-диске, а на двух.

В игре Дальнобойщики 2 я не могу попасть на гонки. Помогите мне, пожалуйста. Еще один вопрос, касающийся этой игры. Во время езды можно по рации договориться о покупке машины? Где ее можно забрать?

Да нет там гонок! В отличие от первой части, Дальнобойщики 2 — это грандиозный экономический, но не спортивный автосимулятор.

Сесть в кабину нанятого тобою тягача нельзя — это ограничение игры, хотя и бредовое...

Советую сходить на фанатский сайт "Дальнобойщиков" по адресу http://truck.igray.ru/, найдешь много интересного и полезного.

Когда примерно выйдет Jagged Alliance III?

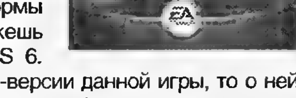
Вот выдержка из новости, которую мы вам уже сообщали.

"Известная канадская компания Sirtech официально объявила о сокращениях в штатах команд, работающих над Jagged Alliance 3 и Wizardy 9. В связи с этим разработка обоих проектов приостановлена на неопределенный срок. Такой шаг компания объясняет недостатком денежных средств на продолжение работ, так что оба проекта могут быть закрыты. Руководство компании надеется, что одним из дополнительных источников финансирования может стать прибыль от продаж ролевой игры Wizardry 8". Так что, любители пиратской продукции, задумайтесь...

Я хотел бы узнать побольше о проектах Дальнобойщики 3 и Need For Speed 6. Правда ли, что их уже выпустили, а если нет, то когда это свершится.

Дальнобойщики 3 в данный момент находится в разработке. Обещается в конце 2003 года. Дождешься?

Игрой Need for speed 6 некоторые называют NFS Motor City Online, в которую, как известно, без лицензионного компакта и нормального интернет-соединения не поиграешь.



Однако я отыскал в Сети информацию о находящейся сейчас в разработке игре Need For Speed: Hot Purcuit 2, которая будет выпущена в конце мая текущего года для платформы Playstation. Можешь называть ее NFS 6. Что касается PC-версии данной игры, то о ней пока ничего не известно.:)

Ну, а пока можешь посмотреть на обложку будущей коробки с игрой и сходить на фанатский сайт игры NFS 6 по адресу: http://nfs-6.narod.ru/.

На вопросы отвечали:
SilentMan SilentMan@tut.by
Николай "Nickky" Щетько nickky@tut.by
max_849 (Unreal) max_849@mail.ru
Павел Надольский

Приставки

Я собираюсь купить Sega Dreamcast, стоит ли мне это делать, не боясь ее устаревания?

А альтернативы нет. PS one устарела, а на PS2 пока не так много хороших игр, а стоит она в несколько раз дороже.

Можно ли к Sega Dreamcast подключить клаву и мышь одновременно?

Можно. И еще два джойстика.

Какие к Sega Dreamcast нужны диски: компьютерные или какие-то специальные? Можно ли смотреть на ней DVD диски и идут ли к ней диски от Play Sony?

Естественно, только диски для Sega DC. DVD-диски не идут, идут VCD и MP3 с помощью специальной программы (тоже продается на дисках). Через эмулятор (Bleemcast) можно запустить три игры для PS One: Metal Gear Solid, Gran Turismo 2 и Tekken 3. Но он (эмулятор) бывает только лицензионный.

Какие еще игры выйдут на Dreamcast до ее <смерти>? Напишите еще о том, выйдет ли игра Space Channel 5:2, появится ли, наконец, игра Black and White, Half-Life: Blue Shift? И еще, есть ли какой-нибудь сайт в Интернете, где можно было бы заказать какую-нибудь игру на Dreamcast? Dreamer.

DC официально умер в январе-феврале 2001 года. Сейчас осталось два крупных релиза: Space Channel 5 Part 2 и Sakura Wars 4. B&W и HL, в принципе, существуют, но в продажу они не поступили и уже не поступят. Увы. Заказывать лицензионные игры можно в любом игровом интернет-магазине, работающем с Россией. Например, www.lik-sang.com.

Крайне не рекомендую заказывать пиратские диски — не будет возможности вернуть неработающие игры. Лучше все покупать в своем городе.

Я слышал, что к Sony PS 2 есть какой-то монитор. Это правда? И есть ли такой монитор к Dreamcast?

LCD-монитор есть у PS One (т.е. у первой PS). А Dreamcast можно подключить к любому монитору от PC. Достаточно купить переходник, который называется VGA Box.

Говорят, что у Dreamcast есть память. Если есть, то сколько ее и можно ли тогда записать сейвы, игры и т.д.?

У всех приставок есть память, куда можно записывать сейвы. Кроме того, у DC карточка памяти сама имеет экран и кнопочки, т.е. на ней можно играть в примитивные игры (вроде тех, что есть в сотовых телефонах). Сейвы и такие игры можно качать из Интернета.

В игре Alone In The Dark 4 я убил Алана Мортона и взял фигуру. Я поднялся по веревке. По вашему прохождению для PS игра должна была уже закончиться. Но ничего не произошло. Я пошел назад, дошел до пещеры, где лежит мертвый человек, а там обрыв. Что делать?

После того, как одолеешь финального босса, возвращайся наверх и поставь статую на постамент перед дверью в пещере наверху — она и откроется. Дальше Корнби и Элин проследуют к вертолету, и игра закончится.

Когда приставка в горизонтальном положении, то не все игры загружаются. Продавец дисков посоветовал ставить приставку ребром. Эти игры стали грузиться. Однако загрузочные ролики идут с прерыванием видео- и аудио-сигнала. По моему мнению, износился привод лазера. Можно ли самому что-нибудь сделать: смазать, если "да", то чем, или подкрутить, если "да", то где? Или это глухой номер? Может его, этот привод, можно где-то купить? Сколько он стоит?

Самому в это дело лучше не лезть, а делать привод лазера нужно умеющему человеку. А то начнешь чего-нибудь разбирать, а потом собирать, и окажется, как в том классическом анекдоте, "разобрал и собрал телевизор, даже несколько лишних деталей осталось".:) Попробуй найти знающего человека. Оставь сообщение в разделе help нашего сайта www.nestor.minsk.by/vr/ или дай объявление в нашей газете — может, кто и откликнется...

Подходят ли диски от PSOne к PS2, и имеется ли выход в Интернет в PS2?

Относительно PS 2: да, в диски от PSOne ты можешь играть на второй Сони, но только если диски будут лицензионные. Относительно выхода в Интернет, то для PlayStation 2 был выпущен модем (честно говоря, не знаю, есть ли он в продаже в Беларуси, но в Твери, где я живу, пока модемы для PS 2 не продаются). А так в ближайшем будущем, если у тебя есть вторая Соня, вскоре можешь приобрести к ней модем, заключай договор с провайдером — и можешь пользоваться Интернетом.

Что нужно делать в каждом пункте лицензий Gran Turismo (PSX)? Недавно приобрел эту игру, а она оказалась японской версией. Напишите хотя бы кратко, что нужно делать, чтобы пройти эти лицензии. Игорь.

Чтобы заполучить лицензии, тебе необходимо сдать экзамены. Испытания в основном сводятся к следующему: нужно проехать за определенное время конкретный участок трассы. Причем здесь все очень строго: приехал хоть на несколько долей секунды позже установленного лимита — провал, вылетел с трассы — опять провал. Так что нужно тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться. В самом начале экзамены не такие уж и сложные, но потом тебе придется попотеть, чтобы сдать очередной экзамен и получить очередную лицензию. Удачи!

В игре Colony Wars: Red Sun тоже для PS не могу ввести коды. У меня два алфавита — русский и английский. Русский большими буквами, а английский — маленькими. Коды у меня английские и вводить их нужно с большой буквы. Например, для того, чтобы написать Awrate, я беру русскую букву "А", а остальные английскими. А как ввести код Quickie и т.д., ведь в русском алфавите нет буквы "Q"? Pavel.

Если бы ты знал, как меня добивают эти "русефекации", которые сделаны, по-видимому, на скорую руку в соседнем подвале с помощью какой-нибудь средненькой программки-переводчика. Конечно, некоторые переводы выполнены действительно неплохо, но большая их часть сделана просто ужасно, и прочитать что-либо в игре вообще не представляется возможным... Единственное, что я могу тебе посоветовать — попробуй подобрать код таким образом (я так иногда делал — иногда срабатывало, иногда — нет): там же алфавит хоть и русскими буквами, но букв там всего 26, хотя в русском 33. Сделай вот что (английский алфавит, я надеюсь, ты знаешь) — отсчитай от А до Q и введи эту букву, а потом таким же образом набери остальные — может, и получится.

У меня возникли трудности с прохождением игры Resident Evil Code: Veronica на DC. Подскажите комбинацию нажатия кнопок на картинах в комнате с семью картинами. Там еще есть свиток, возле главной большой картины, но его содержание мне ни о чем не говорит (русская версия). Dr.Evil.

Вообще-то, я не играл RE: Code Veronica, поскольку Дримкаста у меня нет, но недавно мне прислали прохождение этой игры, которое, кстати, вскоре будет опубликовано на моем сайте "Все о Resident Evil" (http://residentevil.km.ru). Вот отрывок из этой солюшки...

"Оказавшись в поместье, пройдите через двери в задней части первого этажа, которые вы применяли при помощи пароля, введенного в компьютер. После этого спуститесь в коридор и воспользуйтесь только что найденной на миниатюре карточкой, чтобы открыть комнату с двойными дверями. Так вы окажетесь в комнате, на стенах которой висят семь картин. Чтобы разгадать эту загадку, сначала вы должны подойти к большой картине и взять находящийся там документ.

Теперь нажмите кнопки под каждой из картин в следующем порядке: картина женщины, картина мужчины с двумя детьми, картина юноши, картина мужчина с белой и синей тарелками возле него, картина мужчины, держащего открытую книгу, картина мужчины со свечой, стоящей рядом с ним, и большая картина.

Стена, где висела большая картина, повернется, и там вы увидите вазу. Возьмите эту вазу и, перейдя в свой инвентарь, осмотрите ее. Посмотрите прямо по центру, и вы заметите красный драгоценный камень в форме муравья. Взяв вазу, выйдите из комнаты и вернитесь на первый этаж поместья".

Ну, вот и все, а дальше уже сам...

Андрей Егоров
egorov_andrei@mail.ru
Wren
wren@prepodov.net
http://www.pristavki.com/

ПО ДРУГУЮ ПОЛОВИНУ ЖИЗНИ

Часть 5. Воронка

Прошло примерно два часа после аварии в лаборатории аномальных веществ. Гордон все это время был на ногах и устал так, как будто всю ночь ящики со свинцом разгружал, но после того, как он выбрался к пропускному пункту складских помещений, он смог, наконец, присесть и восстановить силы. Джерри, Грин, еще один научный сотрудник по имени Тони (так было написано на табличке у него на халате) и другой охранник сидели рядом и обдумывали, что же делать дальше. Предложения были одно другого оригинальнее. Грин предлагал пролезть через вентиляционные трубы, утверждая, что знает все ходы как свои пять пальцев, Джерри рвался в бой, желая открыть закрытую дверь и повторить попытку Фримана выбраться на поверхность через склад...

Гордон слушал предложения, но скоро ему это надоело и он задал вопрос, который хотел задать, еще когда пробегал здесь первый раз:

— А кто знает куда ведет эта дверь?

Все замолчали и посмотрели на массивную металлическую дверь напротив пропускного пункта, на которой красовалась надпись "СЕКЦИЯ D". Вопрос поставил всех в тупик. Все усиленно вспоминали, что же находится за этой дверью. Наконец Грин как-то неуверенно объяснил:

— Кажется, она ведет к старой транспортной системе. Там места сброса радиоактивных и токсичных отходов, какие-то лаборатории, кажется, шахта для испытания ракетного двигателя, генератор...

— Подожди, — насторожился Гордон, — шахта для испытания ракетного двигателя?

— Ну, кажется так.

Гордон задумался. Шахта для испытания ракетных двигателей. Ну конечно! Любая такая шахта имеет канал для отвода газов, который выходит на поверхность. Через нее можно выбраться. Мысль так понравилась Гордону, что он решил незамедлительно отправляться в эту лабораторию. Никто не возражал, поскольку эта мысль оказалась единственной нормальной из всех предложенных. Гордон нажал кнопку на панели управления, и старая поржавевшая дверь начала медленно, со скрежетом подниматься — сразу почувствовался затхлый запах. Когда дверь с глухим стуком остановилась, выжившие во главе с Гордоном пошли через грязные коридоры секции "D". Через десяток метров началась расчистка заваленного ящиками, досками и прочим хламом коридора, а через минуту компания опускалась на лифте на нижний уровень к транспортной системе.

Эта часть транспортной системы представляла собой один единственный тоннель с тремя линиями монорельсовой дороги и одним электропоездом, покрытым ржавчиной и пылью. Этот поезд, скорее всего, перевозил различные грузы, но это было больше двух лет назад. Никто не знал, будет работать этот поезд или нет.

Сразу после остановки лифта Гордон почувствовал, что в тоннеле очень тяжелый воздух, как будто в нем было мало кислорода. Счетчик Гейгера подтвердил одну из догадок Гордона — уровень радиации в тоннеле был выше нормы в несколько раз.

— Ого, — пробормотал он, сделав круглые глаза, — да тут радиация, как в ядерном реакторе. Лучше быстрее идти, а то можем передохнуть от облучения.

— Это точно, — согласился Джерри. — Гордон, ты разберись с поездом, а я пробегусь по тоннелю, проверю, нет ли там кого.

— Ну, пробегись, только осторожнее.

Джерри побежал по дорожке тоннеля, держа наперевес дробовик, подобранный в пропускном пункте, а Гордон снял крышку с двигателя поезда и начал ковыряться в паутине проводов. Проверка работоспособности поезда заняла совсем немного времени, после чего Гордон включил двигатель и по тоннелю прокатился гул. Все залезли на поезд, и Гордон включил первую скорость. Небольшой рывок, скрип поржавевших деталей — и поезд начал не спеша двигаться по рельсам.

Не успели они проехать и двадцати метров, как раздались выстрелы из дробовика. Джерри в кого-то стрелял. Гордон не на шутку забеспокоился, мало ли, кого Джерри там встретил, и увеличил скорость поезда. Еще один выстрел — и раздался пронзительный визг, многократно усиливаемый эхом. Гордон сразу узнал его, это был визг тех собачек, одну из которых Гордон встретил в канализационных тоннелях. Надо ехать быстрее!

Поезд уже сделал почти полукруг по туннелю, как Фриман увидел бегущего Джерри и преследующих его собачек, которых там было не меньше десятка. Не долго думая, Гордон поднял автомат и открыл по ним огонь. Джерри, изловчившись, запрыгнул на движущийся поезд и вместе с другим охранником, которого звали Майк, начал помогать Гордону отстреливать тварей. Выстрелы гремели один за другим, собачек становилось все меньше. Вот последняя, словив несколько пуль, свалилась на рельсы, и Гордон уже хотел обрадоваться, но вдруг раздалось зловещее рычание, от которого у всех по телу пробежала дрожь. Это был очередной крокодилоподобный монстр, который явно был совсем недалеко. Гордон знал, что этих тварей надо нейтрализовать прежде, чем они успеют чтолибо сделать, поэтому приготовился стрелять.

Долго ждать не пришлось, мерзкая серая туша вскоре показалась в туннеле, и Фриман уже приготовился нажать на спусковой крючок, но реакция у твари оказалась хорошей. Как только поезд оказался в пределах видимости, крокодил сразу побежал навстречу. Гордон на миг растерялся, а когда опомнился, тварюга изогнулась и запустила комок какой-то зеленой слизи по направлению к поезду. Раздался негромкий удар — монстр ударило углом поезда, после чего Джерри добил тварюгу, дважды выстрелив по ней из дробовика. С ней было покончено.

Но вся беда только началась. Зеленая слизь оказалась очень сильной кислотой. Прежде чем Гордон это заметил, на корпусе поезда образовалась дыра и начало разъедать проводку. Послышался треск, посыпались искры. Гордон опустил рычаг скорости на минимум, но поезд не только не замедлился, но и начал ускоряться... Скорость уже достигла полсотни миль в час, когда все увидели, что туннель заканчивается. Вдали показалась бетонная перегородка, которая служила для остановки поезда, но на такой скорости лучше бы ее не было. Грин первым понял, чем все это грозит, поэтому решился просто спрыгнуть с поезда. Все остальные, кроме Гордона, сделали то же самое. Гордон держался за металлический поручень и нажимал переключатели, пытаясь остановить вышедший из-под контроля поезд. Когда он понял, что все бесполезно, до столкновения оставалось метров двадцать, а скорость превысила 80 миль в час. Гордон уже собрался спрыгнуть, но не успел. Прошли какие-то доли секунды...

Знакомо ли вам чувство, когда вся жизнь пролетает перед глазами за мгновение? Вряд ли. Испытывают его многие, но не многим удается выжить после этого. Обычно так происходит перед смертью, когда знаешь, что через несколько мгновений ты умрешь... За секунду до столкновения Гордон был уверен, что эта секунда была последней в его жизни. Гордон вспомнил все: свою семью, своих друзей, годы учебы в университете, годы работы в корпорации "Черная Меса"... В тот момент Гордон уже был на том свете одной ногой.

Но это оказалось не так. Где-то в подсознании, последние импульсы мозга заставили Гордона избежать смерти, заставили собрать последние силы и подпрыгнуть, чтобы перелететь через перегородку. Раздался жуткий грохот, поезд в одно мгновение превратился в груду металлолома, а Гордон, перелетев через перегородку, по инерции полетел дальше с бешеной скоростью. Внизу пронеслась огромная лужа радиоактивных отходов, но Гордон уже не видел ее. Лишь чудом он упал не в светящуюся радиоактивную массу, а на небольшую площадку. С грохотом приземлившись, Гордон по инерции покатился дальше и, ударившись об стенку, наконец-то остановился.

Прошли какие-то доли секунды, поезд приближался к перегородке...

Прошло около получаса, когда Фриман начал потихоньку приходить в себя. От сильного удара скафандр отказал, автоматическая медпомощь не работала, от чего все тело болело, как будто его долгое время пинали ногами. Гордон не сразу смог подняться на ноги, настолько болели ушибленные ноги и спина. Наконец, сжав зубы, он встал, держась рукой за стену, и посмотрел вдаль, на место аварии, где были разбросаны части разбившегося поезда и поднимались клубы дыма. Возле перегородки стояла остальная команда, которая, увидев, что Фриман жив, сразу оживилась:

— Гордон, — закричал Грин, — ты там живой?!

— Живой, — крикнул Гордон в ответ, — но, честное слово, лучше бы я был мертв.

— Ну, слава богу, — с облегчением вздохнул Джерри.

— Гордон, — снова заорал Грин, — есть там какой-нибудь проход, чтобы идти дальше?

Гордон огляделся и заметил, что одна из чугунных труб была разломана настолько, что можно было пробраться внутрь.

— Есть, — крикнул Гордон, — по трубе можно пробраться. Только не знаю куда. Ты у нас спец по всяким трубам и вентиляционным шахтам, тебе виднее.

— Ладно, сейчас залезем — разберемся.

Прошло несколько минут — и вот вся компания пробиралась по трубе, не зная, куда она их выведет. Джерри придерживал Гордона, который то и дело хромал и спотыкался о разные перегородки. Грин шел впереди, указывая дорогу, хотя он сам смутно знал направление. Прошло минут двадцать скитаний, когда, наконец, Грин радостно крикнул:

— Есть выход!

Все увидели огромное отверстие в трубе, через которое можно было выбраться. Гордон заметил, что оно было сделано обычной газовой горелкой, причем совсем недавно. Либо кто-то уже выбирался этим путем, либо кто-то сюда уже залазил. Но кто? Это показалось Гордону странным.

Помещения, где заканчивалась труба, оказались хранилищем токсичных и радиоактивных отходов, о чем говорили множество табличек с надписями "HIGH RADIOACTIVITY LEVEL", "TOXICAL MATERIALS" и прочие. Запах вокруг стоял такой, что становилось плохо, а счетчик Гейгера на скафандре у Гордона трещал изо всех сил, аж зашкаливая, словно помещение было сделано из чистого плутония.

Вскоре они вышли к огромной цилиндрической комнате высотой метров 300 и диаметром около сотни. Дно было заполнено радиоактивными отходами, а посредине находился столб, почти такой же огромный, как и все помещение. Внутри была шахта для испытания ракетных двигателей.

Увидев рядом шахту лифта, Гордон приказал:

— Давайте все на лифт, а то надышимся... и будет хреново.

Все поспешили стать на лифтовую платформу, и Гордон нажал кнопку, после чего начали подниматься. И Фримана охватило какое-то странное чувство. Возможно, то же самое он испытывал, когда поднимался на поверхность со складов. Теперь его волновала одна мысль: не случится ли опять какой-нибудь казус, из-за которого попытка выхода на поверхность будет очередной раз провалена.

Лифт уже почти добрался до верха, как вдруг Фриман услышал чтото. Прислушавшись, он понял, что это кто-то стучит по металлической поверхности, причем очень сильно. Этот звон, казалось, исходил из ниоткуда и пронизывал все вокруг, причем с приближением лифта к верхнему этажу становился все громче. Всем стало немного не по себе, поскольку никто не знал, что же может так греметь.

Скрип, толчок — и вот лифт остановился. Все направились по узенькому коридорчику, который выводил к шахте, и через пару шагов увидели саму шахту, затопленную радиоактивными отходами. По краям была прикреплена круговая дорожка, идущая к каким-то помещениям, а два мостика вели к самой шахте. Грохот стука заставлял дрожать каждый миллиметр этого помещения, отчего Гордону становилось страшно и не хотелось продолжать путь. Но все же, преодолевая страх, он со своими "напарниками" пошел по круговой дорожке, постоянно оглядываясь по сторонам, пытаясь заметить что-нибудь или кого-нибудь, что могло представлять опасность.


...посредине находился столб, почти такой же огромный, как и все помещение.

Вот, сделав полукруг и миновав мостик, команда оказалась внутри шахты. Гордон сразу забежал в комнату управления, и вдруг случилось такое, что Гордон запомнил на всю жизнь...

В комнате находился всего один ученый в белом халате, который стоял в другом конце комнаты. Как только открылась дверь, он сразу бросился к ней через всю комнату, но вдруг через окно, выводящее к двигателю, залезло... От одного вида ЭТОГО можно было получить инфаркт.

То, что залезло в комнату, не поддавалось никакому описанию либо классификации: огромное тело, напоминающее ствол дерева, заканчивалось чем-то вроде острого когтя, единственным красным глазом и парой щупальцев. Ученый едва добежал до середины комнаты, как тварюга ударила его своим когтем, причем так сильно, что бедолагу отбросило к стене, после чего эта древоподобная гадина начала ощупывать все вокруг, ища свою добычу. Ученый, видя, что она подбирается, в ужасе закричал:

— Нет, нет, отойди от меня, отойди!!!...



Но тварюга, несмотря на вопли профессора, сделала резкое уверенное движение и схватила несчастного своими щупальцами, после чего исчезла в окне кабины управления.

После увиденного Гордон впал в оцепенение и долго стоял неподвижно. Все в голове перемешалось: авария, монстры, беспрерывная стрельба, борьба за выживание... Гордон уже потихоньку переставал понимать, кто он такой, что он делает в этом месте и что происходит вокруг. Обычный человек, пережив хотя бы треть того, что пережил Гордон за последние несколько часов, сошел бы с ума. Гордон тоже был близок к этому, лишь хорошая психологическая подготовка как-то препятствовала этому...

Раздались выстрелы, один, другой... Гордон очнулся и увидел, что Джерри стоит посреди комнаты и пытается расстрелять тварюгу дробовиком. Гордон сразу сообразил, что сейчас с Джерри может случиться то же самое, что и с профессором, и чтобы помешать этому, он прыгнул вперед, повалив Джерри на пол. Тот попытался возмутиться:

— Ты чего, я...

— Заткнись! — шикнул Фриман, стараясь делать как можно меньше шума. — Ты соображаешь, что эта зараза все слышит? Еще пара секунд — и ты бы тоже оказался у нее в желудке.

Оставшиеся у двери хотели подбежать к ним, но Фриман яростно махнул рукой, указывая, чтобы те не заходили.

Внезапно Гордон услышал глухой удар. Развернувшись, он увидел, что эта древоподобная тварь снова лезет в комнату. Гордон лишь прошептал Джерри:

— Ни звука...

Щупальца, покрытые мерзкой слизью, шевелились, видимо, ощупывая пространство. Временами щупальца почти касались скафандра Гордона, но тот, сжав зубы, лежал не шевелясь. Наконец тварь поняла, что добычи тут нет, и снова исчезла в окне комнаты управления. Гордон сразу почувствовал облегчение, как будто сбросил гору с плеч. Он медленно поднялся, глянул в окно и покрылся холодным потом от увиденного.

Трое таких древоподобных тварей, высотой около десяти метров, возвышались посреди шахты, лениво шевелясь, изредка ударяя по металлической поверхности шахты. Хотя удары были далеко не в полную силу, грохот получался такой, что у всех начинало звенеть в ушах.

Над этими монстрами Гордон увидел подвешенный ракетный двигатель. Сразу родился злобный план их уничтожения. Рука потянулась к кнопочной панели, и Гордон мощным ударом нажал на кнопку "TEST FIRE". Но ничего не произошло. Гордон нажал кнопку еще раз, но двигатель по-прежнему не подавал признаков жизни.

— Да что за?.. — спросил сам себя Гордон и заметил, что индикаторы топлива, окислителя и электроэнергии не горят.

— А, ну конечно, с чего это он будет работать, — пробормотал Гордон, после чего, пригнувшись, подошел к остальным.

— Плохо дело? — спросил Майк

— Не совсем, — успокоил его Фриман, — если включить двигатель, тогда этой твари придет конец. Нам только надо подключить подачу топлива и включить энергию, после чего можно запускать двигатель и наблюдать, как эта зараза поджарится.

— И кто пойдет это все делать? — осторожно поинтересовался Майк.

Гордон посмотрел на него и все понял по выражению его лица:

— Грин и Тони пойдут включат подачу топлива и окислителя, а Джерри достанется генератор. Мы с Майком останемся тут и как только все будет включено, врубаем двигатель. Вопросы есть? Нет? Тогда сейчас вам придется проскочить мимо этой твари, чтобы попасть к соответствующим местам. Мы с Майком постараемся отвлечь тварюгу, а вы бегом мимо нее. Джерри, у тебя рация. Если что — сообщай.

Все поднялись наверх, к небольшой платформе на самом верхнем уровне шахты. Три конечности монстра не спеша двигались, прислушиваясь к окружающим звукам.

— Готовы? — тихо спросил Гордон.

Грин одобрительно кивнул головой, после чего Гордон направил автомат на тело твари и открыл огонь. Хотя это почти не причиняло ей вреда, но всполошилась она неслабо, сразу начала дергать щупальцами и стучать "когтями" по металлической поверхности шахты. Джерри и Грин с Тони, стараясь не шуметь, побежали по платформе к дверям. Тварюга уже хотела обратить внимание на беглецов, но Гордон заметил это и, стремясь привлечь внимание, начал орать:

— Эй, ты, тварь тупая, я здесь!!! Иди сюда!!!

После этого все внимание монстра было сконцентрировано на Фримане, который вместе с Майком время от времени постреливал из автомата и кричал чего-то. Тварюга пыталась протиснуться в комнату, где укрылись Гордон и Майк, но дверь была слишком узкая, и это ее просто бесило. Прошло около минуты, когда Фриман, наконец, услышал по рации:

— Гордон, мы проскочили. Иду к генератору.

— Отлично, — обрадовался Гордон, — продолжай действовать и почаще сообщай о себе.

Прошла буквально минута, как Гордон услышал обеспокоенный голос Джерри:

— Гордон, я слышал чей-то крик. Очень похож на Грина...

"Ну нет, только не это!" — прошептал сам себе Гордон, после чего сказал в рацию:

— Продолжай идти. Я попробую проскочить, посмотрю, что случилось.

— Понял.

Фриман спрятал рацию в одно из отделений скафандра, после чего сказал Майку:

— Похоже, теперь мне придется проскочить через шахту. Прикрой меня.

Майк достал из кобуры пистолет и, став в дверном проходе, начал стрелять по монстру, который уже успел успокоиться. Выстрелы привели его в бешенство, и он начал пытаться пролезть через дверь с удвоенной яростью. Возможно поэтому этот монстр и не заметил Гордона, медленно идущего по одной из платформ. Переход через шахту прошел как нельзя удачнее. В узком коридорчике чувствовался отвратительный запах, но это воняли не токсичные отходы. Гордону этот запах показался знакомым и вызвал какое-то чувство беспокойства. На всякий случай он достал рацию и спросил Джерри, как у него обстоят дела, на что получил не очень оптимистичный ответ:

— Не очень дело, тут внезапно выскочили двое зомбяков и чуть не замочили. Слава богу, против дробовика не попрешь.

— Смотри в оба, мне это все совсем не нравится, — сказал Фриман и осторожно пошел по коридорчику вдоль двух труб, по которым проходила подача топлива и окислителя. С каждым шагом мерзкий запах усиливался, а сквозь металлический грохот из шахты слышалось рычание. Когда, наконец, Гордон миновал последний поворот коридора, его глазам предстало худшее зрелище, которое могло быть: около двери спиной к Фриману стоял зомби, а на полу-решетке лежали Грин и Тони. Они лежали неподвижно, раскинув руки, и сомнений в том, что они были мертвы, не было.

Гордон стоял в оцепенении, глядя на это зрелище, и вдруг в нем проснулась ярость. Он выхватил дробовик и, подбежав к зомби, с криком ударил его прикладом, отчего тот упал на решетку, а Гордон, направив дуло дробовика на голову монстра, нажал на спусковой крючок. По шахте прокатилось эхо выстрела, а голова зомби превратилась в ошметки. Но это не успокоило Гордона, и он продолжал разряжать дробовик в отвратительное тело монстра. Брызги желтой слизи разлетались во все стороны, отстрелянные гильзы вылетали из дробовика одна за другой. Вот уже патроны кончились, но Гордон был не в силах остановиться, настолько сильно его охватило чувство злобы и ярости. Но вскоре он очнулся, отбросил дробовик в сторону и, подойдя к телу Грина, в изнеможении опустился перед ним на колени. Человек, с которым он столько времени работал вместе, с которым он надеялся выбраться из этого ада... вот и нет его. Вот так просто. Гордон почувствовал, как горлу подкатил комок, а руки сжались в кулаки.

Внезапно у Гордона затихло чувство жалости, вместо него проснулось другое — жажда мести, желание найти и уничтожить виновника всего этого. Он сжал руку Грина и сказал:

— Покойся с миром, дружище. Тот, кто это сделал, в долгу не останется.

После этого Гордон поднялся на ноги, поднял и перезарядил дробовик и, достав рацию, сказал:

— Джерри, плохи дела. Грина с Тони убили...

— Гордон, у меня дела еще хуже, — незамедлительно прозвучал ответ, — хотя я почти добрался до генератора, неизвестно откуда появилась целая армада каких-то тварей. Я успел удрать, но они перекрыли выход, и я не знаю, как мне выбираться.

— Держись. Главное — включи генератор.

— Постараюсь, — угрюмо ответил Джерри.

Гордон тем временем пересек один из мостиков внешней части шахты и направился через сеть коридоров к комнате управления подачей топлива. Коридоры эти напоминали огромный лабиринт, и Гордон вскоре уже не представлял, куда он идет и где находится. Вокруг не было ни одной таблички с указанием направления. Только бесчисленные трубы и провода на потолке и стенах. За двадцать минут блужданий по многочисленным комнатам и коридорам, темным и грязным, если не считать встречи с очередным зомби и парой крабов, Гордон так и ничего не нашел. Полумрак этого места вызывал у Фр. [illegible]ана некое чувство, схожее с клаустрофобией — боязнью замкнутого пространства, но он старался держать себя в руках и продолжал поиски.

Вдруг в рации послышался обрадованный голос Джерри:

— Гордон, я нашел! Я нашел генератор!!!

— Отлично, включай его. Надеюсь, найдешь как?

— Без проблем, — ответил Джерри, после чего послышались щелчки нажатых кнопок и гудение. — Есть! Работает!

— Слава богу, — вздохнул Фриман, — теперь тебе стоит подумать о том, как бы выбраться. Мне еще надо включить подачу топлива и...

— Какого дьявола??? — вдруг обеспокоенно спросил Джерри.

— Что случилось? — не на шутку испугался Фриман.

— Я не знаю, сейчас...

Вдруг рация Гордона замолчала. "Джерри! Джерри!!!" — закричал Гордон в рацию, но та перестала издавать вообще какие-либо звуки.

Мертвая тишина... Вокруг не было слышно ничего. Абсолютно ничего. Гордона охватил ужас. Ему начало казаться, что из темноты на него смотрят десятки глаз, что из всех углов к нему приближаются враги, которые сейчас отправят его вслед за Грином. Гордон поднял дробовик и выстрелил в самый темный угол, уже не понимая, что он делает. Повернувшись, ему показалось, что вдали коридора кто-то движется. Выстрел, еще один... Гордон в ужасе стрелял в разные стороны, хотя никого вокруг не было. Наконец, когда кончились патроны, Гордон развернулся и побежал вперед что было сил. Он бежал, чувствуя, что его кто-то настигает сзади, собирал все силы и старался бежать еще быстрее, но силы, наконец, покинули его, и он упал на пол, еле дыша.

Пролежав без движения некоторое время, Фриман встал и осмотрелся. Прямо перед ним была металлическая дверь без каких-либо указателей. Отчаянно напрягая всю силу воли, Фриман открыл дверь и шагнул в помещение, держа дробовик наперевес. Дверь с шумом открылась, и в этом освещенном помещении Фриман увидел полдюжины зомби, стоящих в разных местах комнаты. Первый зомби был убит сразу двойным зарядом дроби почти в упор, после чего Фриман выхватил автомат и обрушил свинцовый шквал на остальных. Молниеносность этой атаки спасла Гордона — не прошло и пяти секунд, как все враги лежали в куче на полу.

Комнатка была напичкана до отказа различными приборами и электроникой. Не поленившись осмотреть приборы, Гордон обнаружил... Нет, у судьбы, видимо, есть чувство жалости. На самом видном месте была расположена панель с двумя кнопками и надписями "Горючее" и "Окислитель". Поиск был закончен. "Ну, наконец-то!" — подумал Фриман, нажав обе кнопки. Загорелись индикаторы, послышался гул насосов и через прозрачную часть труб было видно, как двигался поток жидкости. Это приободрило Фримана, и он побежал назад, держа автомат наготове.

Странно, но выбрался он к шахте с первого раза. Фриман заметил, что кто-то словно вел его, указывая дорогу. Это было в высшей степени странное чувство, не поддающееся никакому описанию. Но как бы там ни было, Гордон очень быстро достиг главной шахты. Три монстра успели затихнуть и лежали на полу неподвижно. Гордону оставалось совсем ничего — метров пять до лестницы, после чего еще столько же до двери. "Отвлечь бы тварюгу. Только бы Майк не решил этого сделать, а то как потом через дверь пройти," — думал Гордон и сразу вспомнил про рацию, ставшую после таинственного исчезновения Джерри ненужной.

Взмах руки — и рация с отрегулированной случайной частотой и максимальной громкостью полетела в самый дальний угол, издавая мерзкое шипение. Монстр, уставший от долгого безделья, сразу потянулся в тот угол, где раздавался шум. Гордон тем временем тихонько подбежал к лестнице и поднялся на верхнюю платформу, после чего, собравшись со всеми силами, помчался к двери.

Забежав в комнату управления, Гордон увидел Майка, сидящего в углу комнаты с пистолетом наготове. Увидев Гордона, Майк сразу вскочил и спросил:

— Гордон, я уже думал все, вам каюк. А где остальные?

— На том свете. Я не уверен насчет Джерри, но Грин с Тони точно мертвы. Не успели пройти и сотни метров... А вот кое-кто сейчас попляшет, — последнюю фразу Гордон сказал так, будто пережил конец света, после чего подошел к панели управления.

Через окно было видно, как монстр, трижды упустивший добычу, метался по всей шахте, нанося удары во все стороны и ломая все, что можно было сломать. Гордон глядел на него, вспомнив все худшее, что сегодня произошло — смерть Грина, авария в лаборатории, схватка с солдатами... Все это пронеслось у Гордона в голове, и, наконец, набрав в грудь воздуха, он сделал выдох и, прошептав: "Это тебе за все...", — резким ударом нажал на кнопку "TEST FIRE".

Сначала послышалось гудение, которое постепенно усиливалось, после чего блеснула вспышка и из сопла двигателя вырвался столб пламени. Яркая, ослепляющая пелена охватила монстра, который от такого жара начал метаться во все стороны, издавая жуткий, режущий уши визг. Жар пламени обдал лицо Гордона, заставив отступить назад, хотя ему хотелось посмотреть до конца на смерть этого исчадия ада.

Всего двадцать секунд продолжалась работа двигателя, и наконец, последняя вспышка — и столб пламени исчез, словно его и не было. Посмотрев в окно, Гордон увидел, что тварюга полностью сгорела, а на дне шахты красовалось отверстие с сильно оплавленными краями, напоминающее воронку.

— Ну, вот и все, — тихо произнес Гордон Фриман, глядя на почерневшее дно шахты, — вот так и будет со всеми остальными, кто попытается сопротивляться мне...

TO BE CONTINUED.

Тимошук Глеб
known as Duke Nukem
г. Брест 2002



Тупые пришельцы

Как вы помните, в одном из прошлых номеров (точнее говоря, в позапрошлом) я пообещал вам полное прохождение по этой игре. Выполняю обещание...:)

Как всегда, по традиции — для начала небольшое вступление.

Жил да был один слегка "двинутый" профессор. Звали его Сахаринер. И любил этот профессор инопланетян. Причем он не так их любил, чтоб просто в контакт вступать, общаться и обмениваться знаниями. Он любил опыты над бедными инопланетниками ставить.

И вот этот самый профессор выяснил, что неподалеку от его лаборатории появилась летающая тарелка. Злодей вооружился колюще-режущими предметами, нанял подручного Болока и пошел искать себе "подопытных кроликов". Самое неприятное, что тарелка действительно была. И в ней прилетели пять совершенно безобидных и немного туповатых инопланетян. Вообще-то наши герои и не собирались к нам на Землю, просто их корабль столкнулся с астероидом, что повлекло за собой аварийную посадку.

Вам в роли одного из пяти героев, каждый из которых наделен особыми способностями и чувствами, не говоря уже о характере, придется спасаться от злобного профессора, пытаясь восстановить свой корабль и улететь восвояси.

Итак, как обычно, текст прохождения содержит в себе лишь ключевые моменты. Те самые, которые нужно ОБЯЗАТЕЛЬНО выполнить. Однако разработчики не стали зацикливаться на слепом следовании сценарной линии. Игра до верху напичкана веселыми моментами, вызвать которые можно, потыкав курсором мышки в совершенно посторонние предметы. Попробуйте — повеселитесь!:)

Кстати, разработчики не стали экономить и, разбавив игру веселыми мультипликационными видеозаставками, "раздули" ее аж до четырех компакт-дисков, которые вам придется менять в CD-ROM'е довольно часто, так что советую положить их перед собой и всегда держать под рукой.

И еще... В игре есть несколько ситуаций, где вы можете просто-напросто погибнуть, не успев предварительно сохраниться, так что сохраняйтесь заранее (клавиша F2), перед каждым более-менее ответственным и значимым шагом.

Итак, игру вы начинаете в роли Братишки.

Только что Этно сообщил, что ваш космический корабль полностью починен и готов к старту. Вы, в своем духе, решаете захватить с собой в дорогу телевизор и со скоростью пули отправляетесь за ним. Но пока вы бегали, злой наемник профессора Сахаринера по имени Болок врывается в комнату с находящимися в ней вашими друзьями и летающей тарелкой и замораживает их из "Суперзамораживателя".

Вернувшись в комнату, Братишка сам чуть не становится ледяным кубиком, но в последний момент успевает улизнуть и запереться в туалете. С этого момента вы и вступаете в игру.

Идите налево. С полки возьмите камуфляжную туалетную бумагу и флакон для чистки унитазов. У унитаза подберите вантуз. Соедините в инвентаре (клавиша SPACE) туалетную бумагу и вантуз. Подойдите к окну и зашвырните получившееся сооружение в окно, после чего ползите по бумаге наверх. На крыше посмотрите в трубу, поговорите с Дедом Морозом, после чего вылейте на него жидкость из флакона. Теперь залезайте в трубу.

В подвале возьмите с бочки банку с серной кислотой, а у стеллажа с бутылками заберите воронку и ломик. Идите направо к саркофагу и вскройте его ломиком.



Вставьте зомби в зубы воронку и вылейте туда серную кислоту из банки. Забрав ключ, возвращайтесь к стеллажу с бутылками и поднимайтесь по ступенькам лестницы, а потом по перекладинам наверх, к двери, запертой на висячий замок.

Откройте замок ключом и заходите в чулан. Внутри сначала посмотрите на мышеловку, потом, сменив действие правой клавишей мышки, заберите ее с собой. Пройдите вглубь комнаты к лестнице и установите мышеловку у ее подножия, после чего выключите свет при помощи выключателя на столбе. Злой Болок попадется в западню, правда, ненадолго, так что не теряйте времени и отправляйтесь вверх по лестнице. Пройдя чуть дальше, зайдите на кухню и заберите из маленького выдвижного ящика в одной из средних тумбочек зажигалку. Выйдите из кухни в коридор и заходите в коричневую дверь. Вы попадете на склад. Пройдя в глубину, отыщите ящик с ракетами для фейерверка и возьмите одну ракету.

Выходите в коридор к столику с телефоном и поднимайтесь по лестнице наверх. Зайдите в ванную и из стиральной машины возьмите ключ. Теперь идите налево от лосиной головы. Зайдите в комнату Лапочки и из шкафа возле гладильной доски возьмите колготки. Ключом из стиральной машины откройте ящик и возьмите из него фен.

Теперь выходите и, поднявшись по лестнице еще выше и пройдя через комнату с зеленой ванной, идите в правую дверь (не деревянную). Вы попадете в комнату с телевизором. Посмотрите на аквариум и заберите у рыбки дистанционное управление. Возле телевизора поднимите с пола удлинитель. Возвращайтесь в комнату с ванной и заходите в деревянную дверь. Пройдите вглубь на следующий экран. В темном углу слева на полу отыщите в темноте педаль выключателя и включите свет. Теперь закройте открытый ящик и, забравшись на него, возьмите с полки поворотную ручку.



Подойдите к окну и, вставив ручку в гнездо, откройте окно. Вылезайте наружу. На крыше возьмите доску, перебросьте ее через пропасть на следующий карниз и идите по ней вперед.

Поднявшись по лестнице, подойдите к мадам Аистман и поговорите с ней на все темы. После того, как мадам откажется покидать свое гнездо на трубе, вернитесь по доске назад и, спустившись вниз до коридора с телефоном, отыщите комнату с кровожадным цветком.

Положите ракету в очаг и подпалите ее фитиль при помощи зажигалки. Мадам Аистман отправится в далекий и долгий полет.

Возвращайтесь по доске к трубе и запрыгивайте в нее. Оказавшись в комнате с космическим кораблем, используйте колготки на шкафу, а потом ЧЕРЕЗ ТРУБУ (!!!), карниз, доску и лестницы отправляйтесь на кухню и через нее выходите во двор к газонокосилке. Привяжите колготки к газонокосилке и заведите ее.

Посмотрев мультик, возвращайтесь в комнату с космическим кораблем (можно через лестницы, а можно и через трубу) и, подключив удлинитель в розетку рядом с дверью, а также воткнув фен в удлинитель, растопите ледяную глыбу, вызволив тем самым своих друзей.

Друзья, само собой, похвалят Братишку, после чего в ваше распоряжение поступит самый умный инопланетянин Этно. Теперь вы управляете им.

Оказавшись в комнате с компьютером, сейфом и кое-какими другими агрегатами, подойдите к компьютеру и поговорите с ним. Порядок ваших реплик должен быть довольно строгим. Сначала попросите компьютер открыть



сейф, попытайтесь его в этом убеждать, пока не появится вариант об игре в гольф. Потом признайтесь, что не гольф вас интересует, а ваша диссертация, что лежит в сейфе. Затем объясните компьютеру, что вы не можете взять его с собой, потом предложите ему переписать его память на дискеты. Напоследок пообещайте компьютеру сделать два рейса, высадив друзей и вернувшись за ним. Снова обретя управление, идите вглубь комнаты и нажмите маленькую красную кнопочку на синем чемоданчике, что стоит на полу. Чемоданчик превратится в диковинное кресло. На самом деле это не просто кресло, а "трансмогрификатор" — устройство для перевоплощения в иные формы. Рядом с "трансмогрификатором" вы увидите аккумулятор. Поднимите его и идите мимо компьютера к огромной установке с шестеренками наверху. Возле нее вы найдете розетку. Подключите к ней аккумулятор, и когда он зарядится, возвращайтесь к креслу.



Подключите аккумулятор к "трансмогрификатору" и усаживайтесь в него. В итоге Этно превратится в лиловую мышь и отправится к компьютеру.

После того, как обалдевший от счастья компьютер (еще бы, ведь вы предстали пред ним в облике великого хакера Ламерта!) откроет вам дверь сейфа, заходите в него (сейф) и заберите со столика энциклопедию.

Выходим наружу и смотрим мультик о том, как на нас сначала нападает Болок (вот живучий!), а потом про то, как...

В общем сами увидите:).

Короче говоря, не совсем исправный корабль грохается в пустыне. Беглый осмотр аппарата показал, что для идеального соответствия состава топливной смеси техническим требованиям корабля вам необходим "пятый элемент". Не буду говорить, какой именно, уж больно неблагозвучно звучит его название...:)

Короче говоря, чтобы корабль вновь обрел способность летать, вы превращаетесь в Пузана, берете с собой Лапочку и идете на поиски недостающего ингридиента.

Итак, пройдя буквально несколько сотен метров, вы встречаетесь с огромной хищной кучей мусора, которая сразу же пожирает Лапочку (не волнуйтесь, это ненадолго). Пройдя еще пару шагов, подвергаемся преследованию отрядом страшненьких цыплят. При помощи правой кнопки берем одного цыпленка, который тут же взрывается...:)

Остальные цыплята разбегаются в разные стороны давая нам возможность продолжить путь. Идем налево...

Подойдя к знаку возле фабрики фекалий выбирае[illegible] путь "СЮДА!" (а не "направо" или "налево"). На небольшом песчаном полуострове пару раз пытаемся открыть люк, после чего возвращаемся к знаку.

Вдруг из-за горизонта появляется огромная курица-куродактиль. Сообщаем о своих исключительных гастрономических пристрастиях по отношению к цыплятам, после чего куродактиль взрывается, не выдержав такого шока. После взрыва лезьте в трубу. Тут к вам присоединится Лапочка, которая почему-то не пришлась по вкусу куче мусора.

После небольшой заставки вы получаете управление Лапочкой. Идите дальше по трубе, потом в дверь. Вас встретит кролик-кинематографист-сексуальный маньяк в оригинальном костюмчике. Пока он разбирается с Лапочкой, вы снова на некоторое время обретаете контроль над Пузаном. Идите по трубе, потом по лестнице поднимайтесь наверх. Шина съедобна, но ее поедание ни на что не влияет. Идите в лифт и жмите кнопку.



На платформе с коровами идите по деревянному мосту. С другой стороны обойдите трубу с коровьими мордами и садитесь в лифт. По мосту переправляйтесь в комнату. Там возьмите из котла черпак. Теперь зачерпните черпаком пару раз пойло из котла. Забирайте котел с собой. В следующей комнате используйте котел на кувалде. Используйте кувалду на прибежавшей курице.

Возвращайтесь на платформу с коровьими мордами и идите к деревянной плите с кнопкой. Нажмите кнопку и поднимитесь наверх. Потом поднимайтесь по спиральной лестнице слева и поверните направо.

Оказавшись возле огромной вывески со сварщиком, дайте сварщику по башке кувалдой и заберите у него газовый баллон. Возвращайтесь к спиральной лестнице и идите от нее направо. Используйте газовый баллон на розовой "собачке". Подберите лестницу-конуру и идите за проволочную дверь. Здесь возьмите скейтборд и идите направо (за трос на полу). Подставьте лестницу к ящику, лезьте по ней наверх.

Забирайте лебедку и возвращайтесь к платформе с коровами. Идите направо. Используйте лебедку на третьей слева корове. Потом используйте на выдернутой из стены корове скейтборд. Толкните корову в лифт, идите за ней следом. Продолжайте ее толкать, покуда не дотолкаете до люка. Откройте люк, толкайте дальше. Подцепите к корове крюк, после чего дергайте рычаг...

Снова перевоплощаемся в Лапочку.

Возьмите розовое надувное кресло у бара и идите в ванную комнату. Возьмите на ванной масло, а из шкафчика — лезвие. Идите в выходу из берлоги озабоченного кролика. Используйте масло на дверных петлях. Выходите в дверь.



Поверните налево и, пройдя немного вперед, поставьте надувное кресло слева от кучи мусора. Залезьте на него, а потом разрежьте его бритвой.

Откройте дверь, справа от зеленого аквариума возьмите шланг от пылесоса. В соседней комнате заберитесь в водолазный костюм. На дне аквариума идите к желтой подводной лодке. Заберитесь внутрь. Теперь направляйтесь налево и из маленького круглого аквариума возьмите поющую рыбину. Снова заползайте в костюм и выбирайтесь из большого аквариума.

Идите на кухню и положите свою рыбину в корзину со всей рыбой, что стоит позади суетящегося повара. Повар, откушав поющей рыбки, отойдет в мир иной, предоставив нам полую свободу действий.

Возьмите ведро у шкафа и нажмите кнопку возле металлических дверей. В кабине жмите кнопку "N-2". Выходите из лифта. Идите дальше, мимо металлической ширмы, пока не упретесь в металлическую дверь. Откройте ее и нажмите кнопку. Превратившись в зеленую медузу, ползите к металлической ширме. Проползайте под ней, после чего идите наверх и возьмите банку консервов.

Спускайтесь вниз по лестнице, потом направляйтесь в лифт. Идите налево от трубы и нажмите рычаг рядом с мужиком, починяющим трактор. Идите к дверям с иллюминаторами и снимите с них задвижку. Оказавшись внутри, направляйтесь на кухню, там к плите. Откройте ящик слева и подсоедините к нему шланг от пылесоса. Поставьте банку на плиту, пустите газ, открыв вентиль баллона. Теперь включите плиту. Когда все будет готово, заберите банку с плиты. Идите обратно в двери с иллюминаторами, потом дальше к желтой двери. Нажмите кнопку и заходите внутрь.

А вот и Пузан! И корова с ним. Используем ведро на корове. Вот и "пятый элемент"! Пора улетать... Но что это? Болок и тут вас настигает...

После мультфильма мы получает управление над двухголовым чудиком по имени Стерео.

Выходите из камеры, потом идите через мост. Заходите сначала в коридор 1, потом в коридор 3, а затем — в 5. В лифте нажмите кнопку 1. Пока Лапочка готовят к операции, выходите и идите по коридору в газовую комнату. Возьмите газовый баллон с зеленой полосой и подсоедините его к трубе со смайликом. Выходите из этой комнаты и идите в комнату с металлической занавеской. Там идите к краю карниза слева, откройте металлическую занавеску и присоедините баллон к трубе. Спускайтесь на лифте вниз, Возьмите ботинок, потом, кликнув на него еще разок, заберите карточку.

Идите обратно к лифту с тремя кнопками, жмите на кнопку 3. Выходите из лифта и идите к дальнему концу коридора. На платформе используйте башмак на консоли справа. Входите внутрь.

Управление у Лапочки. Поговорите с большой мухой, пока она не отвезет вас наверх. Идите вниз экрана, потом по ступенькам. В конце кликните на розовую женщину-робота.

Снова Пузан. Возьмите череп, меленькую косточку и кишки. Скомбинируйте кишки с косточкой и используйте череп на радиоактивной жидкости. Идите к карнизу. Вы окажетесь под большой цифрой "28".

Используйте получившуюся веревку на решетке. Вытащите деревянную затычку, потом лезьте наверх и вытащите еще одну, которую заслоняет Горг. Когда появится вторая труба, используйте череп с радиоактивной водой на решетке.

В синей комнате запомните, где находится газовая труба. Идите к дальней стене и забирайтесь по лестнице наверх. Заберите один из пустых крюков, спускайтесь вниз и используйте крюк на газовой трубе. Теперь примените крюк на металлической двери в том же конце, где и лестница.

Возьмите маленький молоток, разбейте им стекло у большого пожарного топора. Заберите топор и идите к выходу. Вам преградит дорогу плита и ее товарищи. Угрожайте пожарным топором маленькой табуретке, и все они в страхе разбегутся.

В следующей комнате нажмите три кнопки и идите к выходу слева. В комнате с большой стеклянной сферой на колонне нажмите переключатель и идите в другую дверь.

Опять Лапочка. Выбравшись из женщины-робота, подойдите к дивану и возьмите под подушкой карточку. Выходите из дома. Отдайте карточку большой мухе, которая отвезет вас до трубы. Идите по мосту в массивные двери. В новой комнате будет много зеленых "коб". Попрыгайте в них и узнаете, что вам следует искать, — числовую последовательность (телепортируетесь из 1 в 2, потом из 3 в 5, из 8 в 13... последняя будет 21, то есть 1+2=3; 3+5=8; 8+13=21). Теперь прыгайте в порталы 1, 3, 8, 21.

Управление у Стерео. Вернитесь к лифту и езжайте на второй этаж. Там идите к камерам сектора 13. Подойдите к стене между "аквариумом" с Братишкой и одноглазым чудищем.





Используйте карточку на консоли рядом и заберите пришельца. Теперь на лифте езжайте на третий этаж и в контрольную комнату, в которой вы были в самом начале.

Обойдите комнату и встаньте в круг. Вас телепортируют выше. Используйте переключатель под ногой, потом используйте на появившемся красном переключателе пришельца. В карте откроется дверь. Идите обратно в телепорт, потом в секретную дверь в карте на стене.

Теперь просто нажимайте четыре цветных треугольника именно в той последовательности, в которой они будут подсвечиваться. Если все сделаете правильно, то в контрольной комнате откроется новая дверь. Идите в нее. Садитесь в кресло доктора, что стоит у окна.

Теперь, как и в самом начале, управляем Братишкой. Воспользуйтесь самым большим унитазом. Двигаемся по трубе направо. Оказавшись у лабиринта, проходим его (лабиринт не слишком сложный). В конце пути встречаем улитку. Если надоест ждать, пока она проползет, нажмите Esc.

Оказавшись перед лункой на небольшом островке, прыгайте в нее. Возьмите зеленого пришельца и петите вверх.

Пообщайтесь с роботом, пока тот не согласится на массаж для ног. Обойдите вентилятор и пните робота. Братишка оказывается на поверхности. Идите направо, к небольшой горе, и используйте слуховую трубку.

Управление у Этно. Очень быстро бегите к пружине, пока не окажетесь возле тостера. Идите в портал, потом — к платформе (но не к решетке с кнопками). Далее долго путешествуем по лестницам, дорожкам между шестеренками, лифтам. В самом конце пути извлекаем зажатую шестернями крысу.

Спускайтесь вниз, к решетке с двумя кнопками. Нажмите зеленую. Машина заработает. Теперь идите к букве "Е" на стене и нажмите кнопку под ней. Входите в открывшийся проход.

Теперь отправляйте Стерео в соседнюю комнату (где зеленый коридор).

Братишкой направляйтесь на юг (но не в пещеру!), потом поверните на восток.

От решетки идите два раза на юг, потом один раз на запад. Оказавшись возле доски с камнем, отодвиньте его и возьмите череп.

Идите на запад, два раза на север и пять раз на запад. Поднимите шланг и направляйтесь обратно к раскрывшейся скале. Обойдите ее с другой стороны, пока не увидите трубу. Присоедините к ней шланг, потом используйте на трубе череп.

Спускайтесь вниз и идите за здание в центре. Поезжайте на движущейся ленте. Идите вниз, от портрета доктора поверните налево. Оказавшись в комнате со своими друзьями, подойдите к пульту управления.

Но что это? Какой-то психованный осьминог угоняет ваш корабль прямо из-под самого вашего носа.

Управление у Лапочки. Спускайтесь по лестнице вниз (2 раза). Прыгайте в трубу и окажетесь у подножия ракеты. На лифте поезжайте наверх. Поверните направо и возьмите большую бочку. Теперь присоедините шланг к бочке и лезьте по лестнице, что за бочкой, обратно в ракету.

Покрутите вентиль и поднимайтесь по лестнице наверх. Нажмите красный рычаг. Снова поднимитесь наверх. Нажмите на красную кнопку зажигания и...

ВСЕ! Смотрим заключительный мультик!

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игра предоставлена
интернет-магазином www.cd-rom.shop.by



Чемпионы Беларуси по виртуальному автоспорту получили награды

Торжественная церемония награждения белорусских чемпионов и призеров по виртуальному автоспорту за 2001 год состоялась.

Действие происходило в столичном Клубе "Аквариум". Уютная обстановка, приятная музыка и легкий полумрак располагали к неформальному общению.

После короткого вступления ведущего рубрики началось вручение подарков от спонсоров. Призы от "БелХард" вручил Леонид Владимирович Букчин (вице-президент компании), а от компании BelABM — Сергей Судленков. К сожалению, Сергей МирошниченкО ("ЕвроМод"), фактически взявший на себя затраты на проведение праздника, на церемонию награждения не приехал (задержало срочное дело в Москве). На мой взгляд, все остались довольны мероприятием.

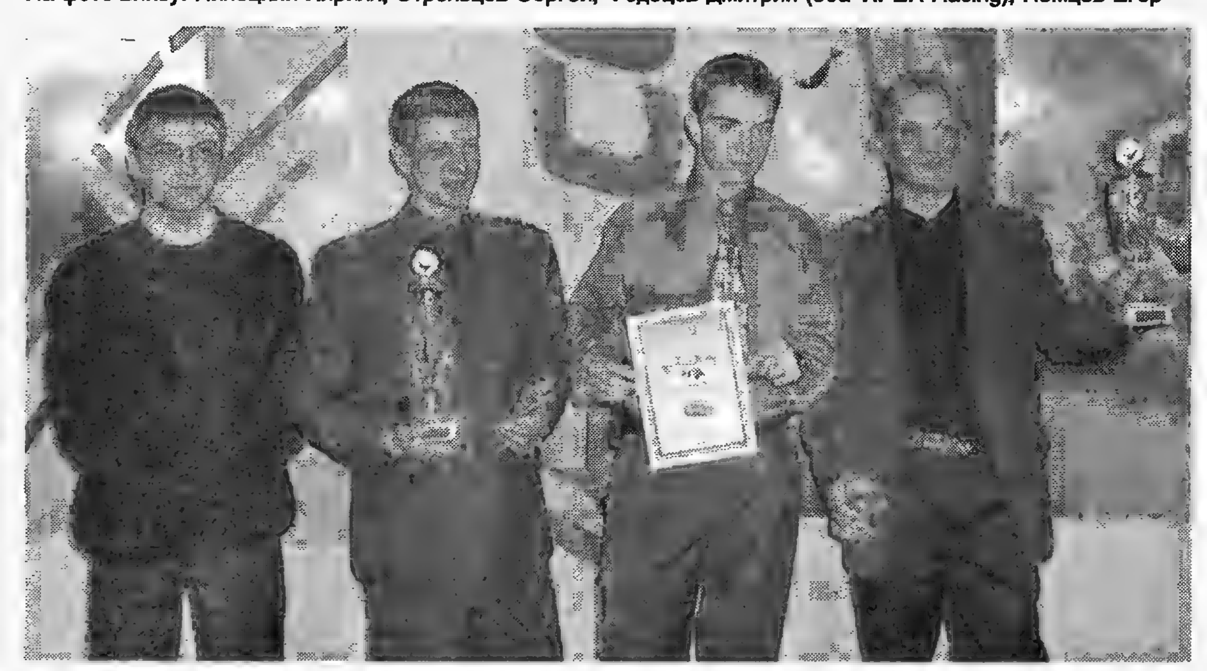
Мы выражаем благодарность всем спонсорам, поддерживающим наши инициативы и конкурсы, Клубу "Аквариум" и его директору Станиславу Антоновичу, представителям прессы и СМИ, откликнувшимся на приглашение, и, конечно, всем участникам чемпионатов FVC и OVR. Надеемся на новые встречи и продолжение нашего сотрудничества в будущем.

Ф.И.О.	Соревнование	Статус
Грамович Дмитрий (Минск)	BelABM COMPAQ FVC'2001	Чемпион
ATF Racing (Минск)	BelABM COMPAQ FVC'2001	1 место в ком. зачете
Мадыцкий Станислав (Минск)	BelABM COMPAQ FVC'2001	2 место в лич. зачете
Довженко Максим (Минск)	BelABM COMPAQ FVC'2001	3 место в лич. зачете
Немцев Егор (Минск)	EuroMod OVR'2001	Чемпион
ViPER Racing (Орша)	EuroMod OVR'2001	1 место в ком. зачете



На фото вверху: (слева направо) Александр Пугач, Станислав Мадыцкий, Дмитрий Грамович и Максим Довженко

На фото внизу: Пилецкий Кирилл, Стрельцов Сергей, Федецов Дмитрий (оба ViPER Racing), Немцев Егор



Как стать участником FVC'2002, OVR'2002...

...И других виртуальных гоночных состязаний, устраиваемых совместно с нашей газетой? Да очень просто! Если вы хотите принять участие в обоих чемпионатах — подпишитесь на газету "Виртуальные радости" на ШЕСТЬ МЕСЯЦЕВ 2002 года. Кроме этого, для участия в BelABM COMPAQ FVC'2002 вам понадобится специальный руль с педалями, который вы можете купить на рынке или в магазине (от 40 у. е. и выше) и форма (кепка и майка с нанесенным на нее личным номером (присваивается после регистрации команды), логотипом чемпионата и спонсорскими наклейками — стоимость от 5 у.е. и выше). Для участия в OVR'2002, Руссобит-М Rally Trophy и Minsk 24 Le Mans пока достаточно только подписаться на нашу газету. К участию в Отборочном туре Кубка F1 TIBO'2002 CUP допускаются все желающие, но так как управлять виртуальным болидом (по правилам турнира) придется исключительно с помощью рулей и педалей, все-таки желательно приобрести собственный комплект. Впрочем, организаторы F1 TIBO'2002 CUP дадут возможность попробовать себя в роли пилотов "Формулы-1" действительно всем желающим, предоставив для квалификационных заездов два руля с педалями.

Гонка за призами Руссобит-М Rally Trophy: первый раунд



В белорусской столице стартовала Гонка за Призами Руссобит-М Rally Trophy!!! Красавец Кубок, учрежденный одним из самых известных издателей компьютерных игр на всем постсоветском пространстве, уже дожидается своего владельца и выставлен на всеобщее любование в Клубе Stealth. Но имя его мы узнаем не раньше 9 марта.

Примечательно, что на Первом этапе первенства в борьбу включились многие известные кибер-спортсмены Республики Беларусь. В гонке за призами наравне с маститыми виртуальными гонщиками решили поучаствовать призеры и победители чемпионатов по CS, Quake, StarCraft и ряда других. С наскока взять барьер им не удалось. Многие из-за серьезной поломки автомобиля закончили борьбу уже на первых трассах. Зато с каким азартом ребята штурмовали спуски и подъемы, преодолевали крутые виражи и овраги, старались избежать встречи с придорожными валунами и деревьями! К тому же они пригрозили досконально изучить Rally Trophy к следующему этапу и дать настоящий бой профессионалам. Примечательно, что ряд действительно серьезных участников, увлеченных виртуальными автогонками, для управления гоночным автомобилем использовали соответствующее оборудование (руль и педали), а также отключали коробку-автомат.

За время первого этапа были вручены несколько поощрительных призов: "Первому участнику", "Первому финишировавшему", "За смелость".

Напоминаем, что компания "Руссобит-М", обладающая исключительным правом распространения и реализации симулятора Rally Trophy в странах СНГ, заявила о поддержке нашего первенства. Получено согласие на проведение Первого Официального чемпионата по Rally Trophy в Минске. Первенство по Rally Trophy открыто и доступно для всех. Желаем удачи в гонке за призами! Второй этап соревнований стартует 23 февраля 2002 года!



Кубок Руссобит-М Rally Trophy дожидается своего владельца

Кстати, в рамках подготовки ко второму этапу во время тренировочных заездов разрешается использовать следующий код. Начните игру с именем "KALJAKOPPA" — это сделает доступным Expert Mode, откроет все машины и трассы. Напоминаем, что компания "Руссобит-М", обладающая исключительным правом распространения и реализации симулятора Rally Trophy в странах СНГ, заявила о поддержке нашего первенства. Получено согласие на проведение Первого Официального чемпионата по Rally Trophy в Минске.

Дополнительную информацию вы найдете на сайте: www.belarus.f-1.ru

Кубок РУССОБИТ-М Rally Trophy'2002. I этап — НОВИЧОК (19 января, Минск, Клуб Stealth) TOP-10

М	Гонщик	Возраст	Авто	Россия	МТ	ДО	Кения	МТ	ДО	Финляндия	МТ	ДО	Швеция	МТ	ДО	ИТОГ	О
1	Пилецкий Кирилл	17 лет	Все SAAB AA V4	10:51,25	1	1	8:39,65	1	1	7:21,77	1	1	6:17,38	1	1	33:10,05	14
2	Немцев Егор	18 лет		11:01,08	1	1	8:33,61	1	1	8:14,55	2	1	6:26,07	1	1	34:15,31	13
3	Ковалевский Николай	32 года		11:11,17	1	1	8:51,28	1	1	7:45,56	1	1	6:36,78	1	1	34:23,79	12
4	Грамович Дмитрий	20 лет		11:52,23	1	1	9:16,27	1	1	8:57,54	4	1	6:40,16	1	1	36:47,20	11
5	Сабина Евгений	16 лет		12:25,94	2	1	9:22,65	1	1	8:31,31	1	1	6:37,61	1	1	36:57,51	10
6	Хмель Игорь	17 лет		12:48,04	5	1	9:39,11	4	1	8:26,24	1	1	6:51,80	1	1	37:45,19	9
7	Бобрович Игнат	15 лет		13:00,51	14	0	9:57,00	9	0	8:09,37	1	1	6:45,33	1	1	37:52,41	6
8	Сазонов Вадим	17 лет		13:03,25	10	0	9:54,50	8	0	9:11,66	9	0	7:07,47	1	1	39:16,88	4
9	Пугач Александр	20 лет		13:27,03	16	0	10:27,52	19	0	8:42,84	3	1	6:58,74	1	1	39:36,13	4
10	Артюх Дмитрий	15 лет		14:35,09	20	0	9:43,88	6	1	9:41,84	17	0	7:29,81	17	0	41:29,98	2

Условные обозначения: М — место; МТ — место, завоеванное в борьбе с компьютерными оппонентами, на определенной трассе; ДО — дополнительные очки.

Всего 32 участника результативно закончили гонку. Средний возраст участников: 19,4 лет. Самый младший участник: Шамкович Кирилл (14 лет). Самый старший участник: Абрамян Артур (34 года). Самый популярный автомобиль на I этапе: SAAB AA V4 (97% участников предпочли эту машину для выступления); Mini Cooper R (3% участников).

Лучшее время на СУ													Гонщик	Кол-во СУ
Россия				Кения			Финляндия			Швеция			Пилецкий	10
2:30,46	2:36,26	2:16,95	3:26,14	2:34,81	3:29,14	2:24,17	2:21,33	2:32,44	2:28,00	3:05,90	3:11,48		Немцев	1
Пилецкий	Пилецкий	Пилецкий	Немцев	Ковалевский	Пилецкий	Пилецкий	Пилецкий	Пилецкий	Пилецкий	Пилецкий	Пилецкий		Ковалевский	1

Борьба за Кубок РУССОБИТ-М Rally Trophy'2002

М	Гонщик	Очки
1	Пилецкий Кирилл	14
2	Немцев Егор	13
3	Ковалевский Николай	12
4	Грамович Дмитрий	11
5	Сабина Евгений	10
6	Хмель Игорь	9
7	Бобрович Игнат	6
8	Сазонов Вадим	4
9	Пугач Александр	4
10	Артюх Дмитрий	2

Отборочный тур F1 TIBO'2002 CUP "Увидел собственную тень"

2 февраля, V Квалификация (Клуб Stealth). ДЕНЬ СУРКА.

"День сурка" известен со времен Древнего Рима, а в США отмечается с 1886 года. В этот день — 2 февраля — в местечке Панксатони в горах штата Пенсильвания из норы выпускается сурок. Если он отбросит или, как говорят в США, "увидит" свою тень, то наступление весны откладывается еще на полтора месяца. Традиция принесла славу городку, число жителей которого не превышает шести тысяч человек. В начале февраля Панксатони принимает десятки тысяч туристов. А День сурка отмечается теперь как национальный праздник... Пятая квалификация F1 TIBO'2002 CUP проходила как раз 2 февраля. Почти половина Отборочного тура позади. Фаворит соревнования Дмитрий Грамович, наконец, занял соответствующее место в Рейтинге. Судя по всему, вряд ли кому-либо из участников удастся сместить его с лидирующей позиции. До окончания отборочного тура и распределения путевок в финальную часть состязаний осталось чуть более полтора месяца. Разумеется, претендентов на выход в финал и участников уже сейчас волнует вопрос об определении, согласно правилам, ТРЕХ трасс, на которых будут проводиться гонки на TIBO. Официально объявляю, что ЖЕРЕБЬЕВКА трасс состоится 23 МАРТА (сразу после окончания квалификационного заезда). Процедура проста: 1) в непрозрачном мешке будет находиться 17 бочонков; 2) номер соответствует трассе (этапу) реального Гран-при "Формулы-1", согласно календарю на 2002 год (1 — Гран-при Австралии, 2 — Гран-при Малайзии и т.д.); 3) из мешка по одному будут вынуты три бочонка; 4) объявлены трассы, на которых пройдут решающие заезды.

Внимание! Хочу напомнить потенциальным участникам F1 TIBO'2002 CUP, что теоретически можно завоевать путевку в суперфинал даже в последний день Отборочного тура, но практически сделать это будет очень сложно. Ведь реализовать за время одной квалификационной сессии все 85 попыток вам не удастся. А с первой попытки на всех 17 трассах можно не показать своего лучшего результата. Тем не менее, решать вам, когда включаться в гонку за попадание в финальную часть соревнований с СОЛИДНЫМ ПРИЗОВЫМ ФОНДОМ. Шанс завоевать путевку в суперфинал, который пройдет в рамках выставки TIBO'2002, у вас пока есть.

Оперативно следить за ходом отборочного тура вы сможете с помощью Интернет. Обращайтесь на сайт: www.tibo.by

Следующие квалификационные сессии пройдут 9 и 16 февраля с 9:00 до 12:00 в Клубе Stealth.

Неофициальный зачет марок рулей/педалей

Место	Марка	Очки
1	Logitech	1098
2	ThrustMaster	163
3	Genius	0



Рейтинг участников F1 TIBO'2002 CUP (после V Квалификации)

Место	Ранее	Пилот	I	II	III	IV	V	Очки
1	4	Грамович Дмитрий	39	40	40	40	0	159
2	1	Ермакович Егор	35	36	33	38	0	142
3	2	Баканович Константин	29	31	36	35	0	131
4	3	Бобрович Игнат	34	34	32	18	0	118
5	6	Пугач Александр	38	38	38	0	0	114
6	7	Береговой Юрий	22	24	26	14	0	86
7	5	Мелюк Алексей	13	28	29	15	0	85
8	13	Артюх Дмитрий	10	13	23	12	20	78
9	12	Олешкевич Александр	12	28	13	16	0	69
10	11	Пилецкий Кирилл	25	0	23	13	0	61
11	9	Федоренчик Евгений	18	21	0	0	0	39
12	8	Зацаринская Марина	15	19	0	0	0	34
13	16	Корякин Юрий	33	0	0	0	0	33
14	10	Станислав Мадыцкий	16	0	16	0	0	32
15	14	Немцев Егор	20	0	0	0	0	20
16	20	Довженко Максим	0	16	0	0	0	16
17	15	Шамкович Кирилл	3	0	11	0	0	14
18	—	Завадич Настя	4	9	0	0	0	13
19	—	Жибуль Иван	0	11	0	0	0	11
20	—	Лотарев Николай	6	0	0	0	0	6
21	17	Лисок Алексей	0	0	0	0	0	0
22	18	Хмель Игорь	0	0	0	0	0	0
23	19	Рудков Дмитрий	0	0	0	0	0	0
24	22	Павел Мадыцкий	0	0	0	0	0	0
25	—	Токуев Павел	0	0	0	0	0	0
26	—	Тельпук Евгений	0	0	0	0	0	0

Квалификация на F1 TIBO'2002 CUP

Пилот	Марка руля/педалей	Гран-при: Австралии М/ЛК(КП)*	Малайзии М/ЛК(КП)	Бразилии М/ЛК(КП)	Сан-Марино М/ЛК(КП)	Испании М/ЛК(КП)	Австрии М/ЛК(КП)
Грамович Дмитрий	Logitech	1/1:28,566(1)	2/1:35,397(2)	1/1:12,722(1)	1/1:21,577(1)	1/1:18,225(1)	1/1:08,292(1)
Ермакович Егор	Logitech	2/1:29,213(4)	5/1:37,918(2)	3/1:13,890(1)	3/1:22,337(4)	5/1:20,861(1)	4/1:10,183(1)
Пугач Александр	Logitech	3/1:29,525(2)	1/1:35,344(1)	2/1:13,527(2)	2/1:22,211(4)	2/1:19,503(1)	2/1:09,076(1)
Бобрович Игнат	Logitech	4/1:29,638(3)	4/1:37,691(2)	4/1:14,259(2)	4/1:22,457(4)	4/1:20,667(2)	6/1:10,540(1)
Станислав Мадыцкий	ThrustMaster	5/1:30,159(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	5/1:10,472(1)
Корякин Юрий	Logitech	6/1:31,728(2)	3/1:37,654/(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Баканович Константин	ThrustMaster	7/1:31,836(2)	6/1:38,952(2)	6/1:15,503(1)	5/1:23,461(4)	3/1:19,627(1)	3/1:09,894(2)
Мелюк Алексей	Logitech	8/1:34,645(2)	-/-(0)	8/1:21,726(2)	6/1:24,895(4)	6/1:25,785(1)	7/1:11,854(2)
Олешкевич Александр	Logitech	9/1:35,518(2)	-/-(0)	7/1:16,818(1)	7/1:26,797(1)	-/-(0)	8/1:12,621(1)
Пилецкий Кирилл	Logitech	10/1:43,605(1)	7/1:50,424(1)	-/-(0)	-/-(0)	8/1:29,872(3)	11/1:26,483(1)
Артюх Дмитрий	Logitech	11/1:45,206(1)	-/-(0)	-/-(0)	8/1:34,765(1)	9/1:32,224(1)	10/1:21,198(1)
Береговой Юрий	Logitech	12/1:54,856(1)	8/1:52,385(1)	9/1:23,758(3)	9/1:37,189(1)	7/1:28,692(1)	9/1:16,759(1)
Немцев Егор	Logitech	13/2:12,615(1)	9/2:08,351(2)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Федоренчик Евгений	Logitech	14/2:13,894(3)	10/2:25,264(1)	11/2:06,714(1)	10/1:57,529(1)	-/-(0)	-/-(0)
Лотарев Николай	Logitech	15/2:21,106(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Зацаринская Марина	Logitech	16/3:00,824(2)	11/3:06,237(1)	12/2:20,271(1)	11/2:41,570(1)	-/-(0)	-/-(0)
Завадич Настя	Logitech	17/3:06,236(3)	-/-(0)	-/-(0)	12/2:46,363(3)	-/-(0)	-/-(0)
Шамкович Кирилл	Logitech	18/3:44,635(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	10/1:56,828(1)	-/-(0)
Лисок Алексей	Logitech	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Хмель Игорь	Logitech	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Рудков Дмитрий	Logitech	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Павел Мадыцкий	Genius	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Довженко Максим	Logitech	-/-(0)	-/-(0)	5/1:15,393(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Токуев Павел	Logitech	-/-(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Тельпук Евгений	Logitech	-/-(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Жибуль Иван	Logitech	-/-(0)	-/-(0)	10/1:47,614(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)

Пилот	Гран-при: Монако М/ЛК(КП)	Канады М/ЛК(КП)	Европа М/ЛК(КП)	Франция М/ЛК(КП)	Германии М/ЛК(КП)	США М/ЛК(КП)
Грамович Дмитрий	1/1:18,066(1)	1/1:16,472(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Ермакович Егор	2/1:19,783(1)	2/1:16,768(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Пугач Александр	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Бобрович Игнат	3/1:20,142(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Станислав Мадыцкий	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Корякин Юрий	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Баканович Константин	4/1:20,309(2)	3/1:17,624(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Мелюк Алексей	6/1:24,472(2)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	1/1:46,266(1)	-/-(0)
Олешкевич Александр	5/1:20,663(2)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	2/1:16,427(2)
Пилецкий Кирилл	8/1:31,056(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Артюх Дмитрий	9/1:34,613(1)	-/-(0)	1/1:35,212(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Береговой Юрий	7/1:25,234(1)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Немцев Егор	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Федоренчик Евгений	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Лотарев Николай	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Зацаринская Марина	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Завадич Настя	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Шамкович Кирилл	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Лисок Алексей	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Хмель Игорь	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Рудков Дмитрий	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Павел Мадыцкий	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Довженко Максим	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	1/1:15,082(1)
Токуев Павел	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Тельпук Евгений	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)
Жибуль Иван	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)	-/-(0)



Чемпионаты в клубе "Арена"

Многие компьютерные клубы проводят различные чемпионаты и соревнования по играм. К ним решил примкнуть и клуб "Арена", который находится в районе Юго-Запада. Это молодой клуб, открывший свои двери для любителей виртуальных развлечений летом прошлого года.

Имея в наличии 55 современных компьютеров, организаторы клуба решили провести первый чемпионат по Counter-Strike.

Он проходил по системе Double Elimination (TeamPlay 5x5) на карте de_dust. С 26 по 28 января более 10-ти команд выясняли, кто достоин быть первым в этом соревновании. И победила именно та команда, члены которой не только превосходно владеют любым оружием и прекрасно знают карты, но и слаженно работают вместе в любых игровых ситуациях.

Поэтому ребята из команды Quazar легко переиграли дружины соперников 4MR (2-е место) и Sniper (3-е место).

Впечатления от первого чемпионата натолкнули организаторов клуба на мысль о продолжении таких зрелищных соревнований по различным компьютерным играм. И в ближайшем будущем в клубе будут проводиться следующие чемпионаты: Quake 3 — 16, 17 февраля, Starcraft — 23, 24 февраля, Counter-Strike — 2, 3 марта.

Регистрация участников уже началась. С правилами чемпионатов можно будет ознакомиться в клубе, а в скором будущем и в Интернете на сайте клуба.

Думаю, Зимняя Олимпиада даст мощный толчок для выяснения самых лучших в виртуальных соревнованиях. Ведь главное в любой олимпиаде — не победа, а участие.

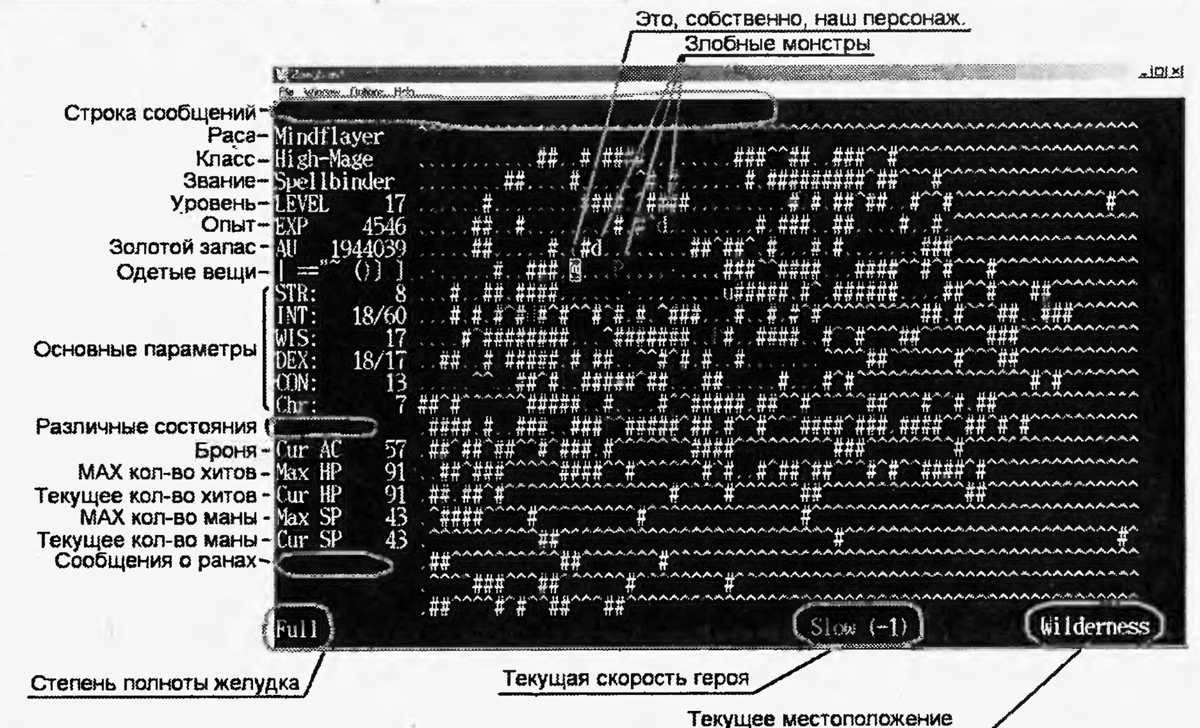
Ждем вас в нашем клубе. До встречи.

P.S. Клуб "Арена" выражает благодарность Александру Хоронеко (Z3\HARAN) за помощь в организации чемпионата по Counter-Strike.

[Paladin]



g@mes: Zangband



Началось мое увлечение играми-рогуликами (rogue-like) еще во времена, когда я ходил в школу, а в нашем компьютерном классе почетное место занимал компьютер класса XT (надеюсь, не забыли, что это за динозавры:). Играться в игрушки с навороченной графикой тогда мы еще не могли и от нечего делать решили запустить невзрачную с первого взгляда игру The pits of Angband, или просто Angband.

Первые впечатления от игры: "как вообще во все это можно играть???!!!". Какие-то непонятные буковки, циферки и т.п. ползают по экрану. Иногда в верхней части экрана пишется, что вас ударили или что-то в этом роде. Плюс ко всему для управления задействована почти вся клавиатура со всеми возможными комбинациями Ctrl, Shift. Однако, немного оклемавшись, почитав увесистый мануал (130 Kb DOS-текста), дело пошло в требуемом направлении — все больше и больше монстров падали под ударами мечей, топоров, молотов, спеллов (которых, как оказалось, превеликое множество). Стало понятно, что за злобное красное "D" ползет на нас, что оно умеет и как с этим бороться. Пройдя всю игру от начала до конца вдоль и поперек (кстати, это игра, на которую я потратил больше всего времени, больше всего раз переигрывал), я забыл о ней... но ненадолго.

Краткое введение. Rogue-like игры являются одними из самых старых RPG. Их игровая система основывается на системе правил AD&D. Обычно они не имеют графики, однако этот недостаток с лихвой окупается обилием всевозможных типов противников, умеющих как сражаться оружием, так и использовать всякого рода магию.

Все противники в Angband делятся на добрых, злых (всякие колдуны, ведьмы и т.п.), природных созданий (без комментариев), нежить (весь набор трупов: от скелетов до личей), гуманоидов (хиббиты, эльфы). У всех противников имеется свой набор свойств: сопротивляемость различным стихиям магии, класс брони (AC), набор заклинаний, которые они могут кастовать с определенной периодичностью, и множество других свойств. Например, одна только буковка p насчитывает более 50 типов монстров, среди которых есть и именные — уникальные монстры, обычно их параметры превышают параметры, свойственные данному типу монстров, — все такие монстры в единственном экземпляре и имеют собственные имена, например Morgoth, Lord of Darkness и т.п. В игре присутствует 5 основных стихий: Fire, Frost, Shock, Poison и Acid, а также 9 не основных: Nether, Nexus, Chaos, Light, Darkness, Shards, Sound, Disenchantment, Confusion.

Игра Zhelazny Angband, или просто Zangband, — улучшенная версия старого доброго Angband, в которую включены персонажи и артефакты из моею любимого творения Р.Желязного "Хроники Амбера". Она имеет переработанную магическую систему, улучшенный интерфейс и кучу других улучшений.

Начинается наша миссия с создания персонажа: выбираем пол персонажа (мужчины обычно сильнее и выносливей, а женщины имеют больший стартовый капитал), после этого принимаем за выбор расы персонажа. Рас мы имеем аж 30 штук (что очень порадовало). За базовый персонаж взят загадочный Human (и откуда он взялся?:). Что касается остальных, они в чем-то лучше человека, а в чем-то уступают. Кроме того, тип расы влияет на стартовые параметры персонажа (их, кстати, 6, но о них чуть позже), врожденные способности (кто-то имеет инфравиденье, кто-то умеет проходить через стены, кто-то имеет телепатию). Выбрав расу, приступаем к выбору амплуа (профессия) — их аж 11. Следует сказать, что не всем расам доступны все профессии (например, Полутролли глупы — поэтому они не могут быть магами и т.п.).

Воин (Warrior) — персонаж, который решает большинство своих проблем, изрубая их источник в капусту. Воины получают дополнительные очки опыта за уничтожение магических книг (сила есть — ума не надо).

Маг (Mage) — предпочитает не нестись напролом через толпы зомби (здоровья не хватит, сожрут и не поморщатся), а действовать более тонко — решать все (или почти все) проблемы с помощью магии. Маги превосходно обращаются с магическими инструментами вроде жезлов (wand), посохов (staff) и волшебных палочек (rod). Все спеллы кастуются из книг. Но о магической системе попозже. Могут изучать два раздела магии на выбор.

Священник (Priest) — персонаж, наделенный божественной силой. Так же как и маг, использует магию, но только определенного типа. Предпочитает использовать тупое оружие (молоты, цепи), поэтому при обращении с мечами и копьями получает очки штрафа (меньше вероятность попадания в цели и наносимое повреждение). Стоит сказать, что боевые способности священников выше, чем у магов. Кроме того, они хорошо пользуются магическими инструментами (но не лучше магов). Им доступны разделы магии Death и Life (на выбор).

Вор (Rogue) — умеют кастовать простейшие из заклинаний магов (в основном информационные, а не боевые). Однако воры имеют лучшую скрытость и хорошо обнаруживают и обезвреживают ловушки (коих на уровнях предостаточно). Честно говоря, это самый неудачный персонаж в игре.

Рейнджеры (Ranger) — что-то среднее между магом и воином. Специализируются на Nature (природная) магии. Они не так компетентны в области магии, как маги, могут выучить все заклинания, но на более высоких уровнях. Любимым оружием рейнджеров являются луки, так что с ростом уровня владение этим видом оружия будет увеличиваться.

Боевой маг (Warrior-mage) — то же, что и рейнджер, но могут осваивать магическую стихию Arcane. Кроме того, предпочитают мечи лукам.

Паладины (Paladin) — то же, что и боевые маги, но между воином и священником.

Воины хаоса (Chaos warrior) — слуги лордов хаоса. Довольно интересный класс — кардинально отличается от всех остальных. Представляет собой воина-мага со специализацией в области магии хаоса, однако имеет присущих только ему патронов (вроде бы как ему мы и служим). Наш патрон периодически дает нам задания. Лорды хаоса непредсказуемы. Они могут послать помощь (увеличить параметр), а могут, если им станет скучно, окружить вас толпой монстров.

Монах (Monk) — некто из монастыря вроде Шаолинь. Очень больно бьется руками и пинается ногами (берем противника голыми руками/ногами), вследствие чего тяжелую броню они таскать не могут (тяжело ведь прыгать и махать ногами в Full Plate Armor). На более высоких уровнях получают новые типы ударов (с эффектами ослепления, оглушения), что позволяет им превосходно обходиться без оружия. Могут использовать ту же магию, что и священники.

Майндкрафтер (Mindcrafter) — это чистейшей воды экстрасенсы. Могут убивать одной только мыслью. Похожи на магов, но для кастования не нужны книги и мана (они просто получают все свои возможности с уровнями). Кроме того, майндкрафтеры высоких уровней получают способность к телепатии.

Высшие маги (High mage) — корифеи магии. Они потратили все силы на освоение одного раздела магии, в чем очень преуспели, что проявляется в получении спеллов на более низких уровнях, больших повреждениях, наносимых ими, меньшими количествами маны на кастование. (Мой любимый класс). Однако стоит сказать, что священники осваивают Life магию лучше, чем высшие маги.

После создания персонажа мы оказываемся в городе. Сразу может стать непонятно, что за циферки вокруг, но вы загляните в help — там довольно хорошо все растолковано и описано. Только скажу, что циферками обозначены магазины и дома; @ — ваш персонаж.

На следующей картинке вы можете увидеть, как выглядит игровое поле. В левой части расположена различная информация по персонажу, его параметры, класс брони.

Уровень находится в прямой зависимости от опыта. Влияет на все вторичные навыки, доступные спеллы и многие другие параметры. Каждый (или почти каждый) уровень имеет свое звание (вообще-то никакого влияния на параметры оно не оказывает, просто для красоты).

Основных параметров, как видно, всего шесть: STR (сила) — влияет на умение владения оружием (как ближнего, так и дальнего радиуса действия). Большая сила позволяет делать больше ударов, причем удары становятся намного сильнее. С маленькой силой вы не сможете таскать с собой тяжелые вещи. Штрафы за перегрузку будут выражаться в понижении скорости (ну не может хлюпик быстро таскать стокилограммовый сейф на своем горбу).

INT (интеллект) — основной параметр для всех спеллкастеров. Влияет на количество заклинаний, которые можно выучить, количество маны (она тратится в процессе чтения заклинания), вероятность фола при чтении заклинания. Персонаж, имеющий интеллект ниже 7, не может вообще учить заклинания (куда ж ему с его мозгами колдовать?). Кроме того, INT влияет на умение обращаться с различными магическими инструментами.

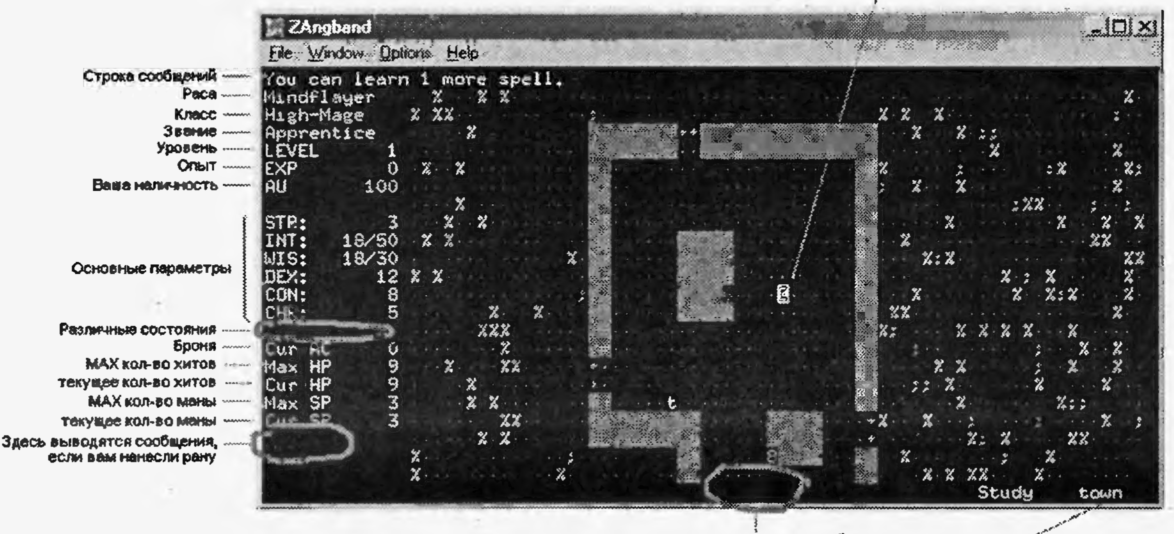
WIS (мудрость) — основной параметр для всех "святых отцов", использующих магию. Все, что касается INT, применимо и для WIS. Кроме того, WIS влияет на вероятность сопротивления действию вражеских заклинаний.

DEX (ловкость) — влияет на количество наносимых ударов, класс брони (уворачиваемся от ударов), вероятность попадания удара в цель.

CON (телосложение) — способность персонажа сопротивляться повреждениям. Влияет на максимальное количество хитов (MAX HP) и на скорость восстановления хитов после битвы.

CHR (обаяние) — природная красота персонажа. Влияет на цены в магазинах, стартовое количество денег. CHR учитывается при расчете успеха mindcrafter'a заставить подчиниться монстра.

Поинты отображаются в виде цифр от 3 до 18. Далее уже идет 18/n. Причем 18/10 — то же, что и 19. Максимальное значение параметра 18/220. Оно отображается в виде 18/***. Каждая раса имеет ограничения максимального значения параметров, однако, тем не менее, они могут быть повышены магическим путем до 18/***.



На следующем скриншоте показано окно основных параметров персонажа.

Здесь указываются все основные параметры персонажа. Age, Height носят, как я понял, исключительно познавательный характер, а вот Weight (Вес) влияет на успешное применение толчка щитом (такой удар может сбить противника с ног) и выбивание дверей (некоторые двери просто так не открываются). Социальный класс влияет на стартовый капитал. Далее справа вверху — параметры. О них мы уже говорили. Стоит сказать, что строка Exp to Adv. показывает, сколько единиц опыта требуется набрать для получения следующего уровня. Параметр + Skill показывает бонусы to-hit (вероятность попадания оружия в цель). %Deadliness учитывается при расчете наносимого повреждения.

В разделе Miscellaneous Abilities указаны ваши различные умения. Fighting — умение превращать в капусту врагов в ближнем бою. Влияет на повреждения, наносимые оружием ближнего боя. Находится в зависимости от STR и DEX. Увеличивается с уровнем.

Bows/Throws — то же, что и предыдущее, но в отношении луков, арбалетов и другого метательного оружия, т.е. умение делать врага похожим на ежика, утыканного стрелами.

Saving Throw — способность персонажа к сопротивлению магии, используемой противниками. Находится в зависимости от WIS. Увеличивается с уровнем.

Stealth — умение ходить незаметно (не привлекая монстров). Это умение основано на расе и классе персонажа и может быть изменено только магическим путем.

Disarming — умение открывать замки, обезвреживать ловушки. Находится в зависимости от INT и DEX. Увеличивается с уровнем.

Magical Devices — умение управляться с различными магическими штучками вроде Staff, Wand и Rod. Находится в зависимости от INT. Увеличивается с уровнем.

Perception — умение чувствовать, хорошая вещь или плохая (проклятая и т.п.). Может изменяться только магическим путем.

Searching — умение находить ловушки, скрытые двери. Это умение основано на расе и классе персонажа и может быть изменено только магическим путем.

Infra-vision — способность видеть теплокровных существ в темноте. Показывает в футах дальность действия (10'=1 клетка).

Воздействие стихий на персонажа. Все магическое воздействие сводится к операциям над стихиями. В зависимости от стихии, к которой относится заклинание, эффекты могут быть различны. Для выживания на нижних уровнях подземелья осо-

бенно важно иметь защиту от их воздействия.

Fire — огонь. Может сжечь ваши вещи.

Frost — мороз. Портит снадобья.

Shock — электричество ничего не портит, но больно бьется.

Poison — отрава. Надеюсь, механизм действия отравы понятен — вы вдыхаете, пьете или вас бьют отравленным оружием, а через некоторое время приходит капут. Крайне неприятно.

Acid — кислота. Наверное, одна из самых гадких стихий в игре. Портит вещи, снижая их параметры. Ну, в общем, редкостная гадость (встречающаяся в игре почти повсеместно).

Nether — что-то вроде могильного влияния. Многие мертвецы (скелеты, зомби, личи и т.п.) могут кастовать шары и стрелки из этой стихии. Чрезвычайно неприятно побочное действие — происходит Life Draining (вы теряете значительное количество очков опыта Exp.).

Confusion — контузия. Ваш персонаж "не слушает руля", идет не туда, куда вы его направляете, а куда получится. Очень неприятно. Кроме того, вы не можете в этом состоянии кастовать заклинания.

Nexus — происходит случайная перетасовка параметров (STR, WIS и др.). Иногда это полезно, как, например, "перегнать" CHR в STR, однако на высоких уровнях, когда эти параметры на максимуме, весь баланс смещается в отрицательную сторону.

Chaos — чрезвычайно сильный вид контузии. Вы не можете кастовать спеллы, двигаетесь хаотично (персонаж "не слушается руля"). На экран выводится не то, что вы видите в действительности (галлюцинации у нашего героя). И все это на довольно большое время (обычно его достаточно, чтобы погибнуть).

Light — свет, вызывает ослепление. Вы ничего не видите, не можете кастовать спеллы.

Darkness — тьма, тушит ваши факелы, лампы.

Shards — представляет собой осколки, которые, попадая в вас, причиняют вам раны. Ими обычно кидаются силы земли.

Sound — звук, вызывает головокружение (Stun).

Disenchantment — одна из самых противных субстанций — при отсутствии от нее защиты снимает по несколько единиц магических бонусов. Например, был Broadsword (+5;+8), а станет (+3;+5). Особенно обидно для артефактов — у них бонусы больше 10, а поднять с помощью свитков эти бонусы больше этого значения невозможно.

Некоторые вещи дают сопротивляемость к различным стихиям. Тогда вы получаете только 1/3 от нормального повреждения, и исчезают некоторые побочные действия. А некоторые — полную иммунность к основным стихиям (Fire, Frost, Shock, Poison, Acid) — в этом случае вы вообще не получите повреждения от заклинания.

К следующим стихиям сопротивляемостей нет:

Ice — лед. Очень больно бьется и плюс к этому у вас начинается головокружение (вроде легкой контузии) stun.

Plasma — плазма. То же, что и огонь, но гораздо больнее и причиняет головокружение.

Gravity — гравитация. Замедляет вас и отбрасывает назад.

Vibration — вибрация. Причиняет головокружение.

Elemental Force — элементарная сила. Сильно бьет и тоже причиняет головокружение.

Time — снижает все основные параметры (STR, WIS...), Exp. Одна из самых неприятных стихий (после Acid и Disenchantment, конечно).

Mana — мана в чистом виде. Наносит самые сильные повреждения.

Магическая система. Вся магия в Zangband разбита на 7 разделов. В каждом разделе по четыре книги, в каждой из которых 8 заклинаний. Многие книги редки. В обычных магазинах доступны только первые две книги во всех разделах, за исключеньем книг Arcane — они доступны все. Остальные книги редки. Но их можно найти в процессе "ползанья" по подземельям. Некоторые книги дают после выполнения квестов (например, за квест в башне хаоса дают Armageddon's Tome — самая мощная книга из раздела магии Chaos). Итак, поговорим о разделах.

Life — магия жизни. В большинстве своем ее спеллы содержат заклинания защиты и лечения. Ее основные пользователи — служители церкви, духовные люди.

Sorcery — основные заклинания направлены на улучшение защиты персонажа (спеллы от простого Teleport до Globe of Invulnerability, которая предоставляет абсолютную неуязвимость примерно на 10-15 ходов). Кроме того, содержит заклинания для сбора информации (Identify — разного рода идентификации). Единственная слабость данной области магии — полное отсутствие прямых атакующих спеллов.

Arcane — содержит наиболее используемые спеллы из всех областей магии. Категорически не рекомендую для спелкастеров, специализирующихся только на одном типе магии (как High Mage) — придется почти голыми руками с монстрами драться.

Trump — те, кто читал "Хроники Амбера" (автор — г-н Желязный), сразу увидят, откуда руки растут у этого раздела. Для тех, кто не читал, поясню. Спеллы представляют собой карты (ну, вроде тех, которыми мы играем в дурака), только в них вложена определенная сила, позволяющая изображенному на карте стать реальным, отсюда вытекают такие спеллы, как призыв различного рода монстров — от самых слабых до самых сильных.

Nature — природная магия. Содержит довольно мощные атакующие спеллы (Nature's Wrath) и слабенькие защитные, однако имеется довольно мощное исцеляющее заклинание Herbal Healing.

Chaos — самая сложная и непредсказуемая магия. Однако, несмотря на всю свою непредсказуемость, ее адепты получают абсолютное оружие разрушения. Почти все заклинания этой стихии направлены на разрушение. Единственный недостаток — полное отсутствие защитных заклинаний.

Death — вы когда-нибудь читали о жутких некромантах, потрошащих кошек, в ночной мгле, чтобы совершить свои черные ритуалы? Нет? Вот вам возможность стать одним из них. Кошек, конечно, потрошить не будем, тем не менее, с трупами и всякой другой нежитью побалуемся. Кроме того, некромант, заполучив легендарную книгу Necronomicon, примет в свои руки поистине мощные силы, но за довольно высокую цену — мало кто из некромантов заставил подчиниться проклятую книгу рассудку.

Все атакующие заклинания можно условно поделить на типы: Болты и Лучи (для тех, кто не знает, арбалеты заряжаются не стрелами, а болтами). Болты летят только в определенном направлении до столкновения с монстром (или стеной, это уж куда вы прицелитесь). Лучи наносят повреждения всем на своем пути, что удобно в узких коридорах.

Шары — летят до цели, а потом взрываются, нанося всем повреждения в определенном радиусе (по градиенту от центра взрыва). Стоит отметить, что повреждения по площади не действуют на самого спелл-кастера.

В пределах видимости — действуют на всех в пределах видимости. Включают в себя также невидимых из-за темноты монстров, но которые были бы видны, если бы был свет.

Зона — действует на определенную зону (зависит от спелла). Например, Light Room освещает только комнату, в то время как Detect Traps находит все ловушки в пределах экрана.

Какой раздел выбирать — дело вашего вкуса. Стоит отметить, что ношение тяжелой брони, перчаток снижает количество маны (MAX SP). Нельзя пользоваться магией, когда вы контужены или если у вас нет света.

Ну, вот, вроде бы, и все. Я рассказал в общих чертах о самой игре. В заключение хочу сказать, что мой друг восприняв сначала эту игру как что-то совершенно неинтересное, однако когда принялся в нее играть, то, как говорится, "ушел с головой". Попробуйте, может, понравится. Ведь даже в этой маленькой (по размеру) игровая система даст огромную фору всем известному Diablo. Один только бестиарий чего стоит.

Напоследок дам несколько советов новичкам.

● Чтобы атаковать монстра, просто продолжайте на него идти. В строке сообщений напишут, попал ли ваш удар в цель или нет.

● Все спеллкастеры учат заклинания через <Shift+G> (Caps Lock должен быть выключен). Маги могут выбрать заклинания, а монахам заклинания выдаются случайно.

● Маги кастуют спеллы при помощи кнопки <m>, а святые отцы — через <p> (от слова prayer — молитва).

● Отдых <Shift+R>

● Меню опций включается через <=>

● Вход в меню помощи <?>

Далее все в ваших руках. Дерзайте. А все это добро можно скачать с сайтов:

http://thangorodrim.angband.org
http://www.zangband.org

Кроме того, можно побеседовать на IRC канале с авторами игры: http://irc.worldirc.org канал #Angband

Что я, собственно, и сделал, задав авторам вопрос: откуда в этой игре взялся лич Kashei the Undead? На что получил достаточно вразумительный ответ — люди слушают Римского-Корсакова — вот из его-то оперы он и пришел в игру. Вот.

Стоит сказать, что Zangband — не единственная версия этой игры. Есть еще и Gumband (мне очень понравилось, там появился новый класс — Weaponmaster, который специализируется на определенном виде оружия и с ним он чуть ли не бог), Team Angband (можно побегать толпой из четырех персонажей), Cthulu Angband.

[SG]-=Dread=-
sg_dread@tut.by

```
Name     : Dread          Age            115   STR:     8
Sex      : Male           Height          71   INT: 18/60
Race     : Mindflayer     Weight         150   WIS:    17
Class    : High-Mage      Social Class    28   DEX: 18/17
Magic    : Death                               CON:    13
                                               Chr:     7    8

+ Skill        39   Level              17   Max Hit Points   91
% Deadliness  212   Experience       4546   Cur Hit Points   91
+ To AC        36   Max Exp          4546   Max SP (Mana)    43
  Base AC      21   Exp to Adv.      4930   Cur SP (Mana)    43
                    Gold          1944039

                    (Miscellaneous Abilities)
Fighting    : Fair        Perception   : Excellent   Blows/Round : 2
Bows/Throw  : Fair        Searching    : Good        Shots/Round : 1.0
Saving Throw: Superb      Disarming    : Excellent   Avg.Dam./Rnd: 16
Stealth     : Excellent   Magic Device: Chaos Rank   Infra-Vision: 40'

 ['c' to change name, 'f' to file, 'p' for previous, 'n' for next, or ESC]
```


Программа для создания своей RPG

Программа: RPG Maker 2000
Разработчик: ASCII Corporation.
Переводчик с японского: Дон Мигель.
Жанр: программа по созданию RPG в стиле аниме.
Требования: P200+, 32Mb, 2-4Mb Video, DirectX 6+, 800x600x16-бит.
Сайт: http://rm2k.phantomrpg.com/index_rus.htm

Могу поспорить, что многие из вас, фанатов РПГ, да и не только, мечтали или до сих пор мечтают создать свою собственную игру, свой мир, свои правила игры и так далее. Так вот теперь появилась программа (точнее эта программа существует уже несколько лет, но я узнал о ней только этой осенью), с помощью которой вы сможете создать свою собственную игру в стиле аниме.

Эта программа называется RPG Maker 2000 (далее просто Maker) и позволит вам создать свой собственный мир, абсолютно не утруждая себя рисованием. Maker является готовым графическим движком с заготовками местности, стен домов, всяких там столов, стульев, городов и прочего. А карту вы будете "рисовать", указывая, что вам надо (гора, лес, вода, трава, стены и т.д.), и вставляя это на заготовку общей карты (пустая местность полностью покрытая водой).

Размер заготовки вы можете указать сами, а если карта вам покажется маленькой, то ее можно увеличить без ущерба уже нарисованной. Просто добавится снизу и справа вода на столько клеток, сколько было указано. Размер карты можно устанавливать от маленького размера 20x15 до огромного в 500x500. С первого раза может показаться, что и максимальный размер карты не очень большой, но если учесть случайные битвы, устроить лабиринты из лесов и гор, то хождения по миру можно растянуть часа на два, а то и три. Опять-таки на общей карте, мире, можно вставить всякие города, деревушки, охранные посты и все, что вашему уму и воображению угодно. Притом, что те же городки можно делать на те же 500x500 клеток, и в городе здания еще 100x100, а в зданиях еще и подвалы 50x50. "Так на мир остается совсем ничего", — скажете вы. Ан-нет. Город, занимающий, например, 200x200 клеток, может занимать место на карте мира в одну клетку.

Тут-то и открывается главная фича Maker-a. Карты (мир, город в этом мире и дом в городе) абсолютно ничем не связаны, эти карты не зависят одна от одной. Переход между ними осуществляется с помощью точек перехода, или телепортеров. Они состоят из места входа (дверь в доме) и места выхода (где-то в городе). И каждая точка занимает одну клетку. Можно, конечно, растянуть выход из города на 20 клеток, но это займет 20 точек перехода. А вот как это действует: вы выходите из дома через дверь, наступаете на точку и оказываетесь где-то в городе (в точке выхода), потом идете к воротам выхода из города и оказываетесь на карте мира. Побегали вокруг города (8 клеток) и вернулись назад.

Следующая фича Maker-a — это возможность ставить где угодно живые существа и разнообразные происшествия, в которые входят изменения характеристик и инвентаря героя и его группы, установка битв звуков, музыки и многое другое. Живых существ я написал не зря, потому что разница между людьми, животными и предметами зависит от графики, которую вы выбрали. Можно даже устроить летающий камень, бьющийся о стену и кричащий: "Я Бил Гейтс!!!":).

Движение персонажа тоже можно задать: от движения влево-вправо (вверх-вниз) и препятствий до вынуждения персонажа бежать к/от героя и возможности дать ему самому выбирать маршрут (случайное направление) или запрограммировать движение по вашему усмотрению. Также можно установить персонажу скорость движения и задержку после каждого шага (все, кроме битв, в игре будет работать в реальном времени, даже можно, если очень сильно захочется, забацать смену дня и ночи).

Далее ставим, как герой будет вести себя при "тыкании" в него рукой и вопроса: "Ты кто и что делаешь?". Опять все что угодно: от точного ответа на вопрос до начала драки. Разговоры можно делать и разветвленными и линейными, жалко строчек на показ текста только четыре. Но нам и этого хватит, ведь эти четыре строчки можно повторять сколько угодно. Одно "но" — если на нас напал человек (злой и вредный) и до этого он присутствовал в городе как обычный персонаж, то после битвы он не исчезнет, а продолжит свою пакостную деятельность. Вот тут нам и помогают Switch-и и Variabl-ы (или переключатели и переменные). Поставив оные и задав условия, данный супостат исчезнет навеки или до тех пор, пока переключатели не изменятся вновь или не примут другое значение. И Switch, и Variable выполняют одну функцию, но Switch принимает только два значения — да и нет, когда Variable принимает численное значение. А в остальном они полностью одинаковые.

Следующая фича — создание собственных магий и предметов. Тут и появляется первое разочарование. Персонаж-то имеет только 6 характеристик, из которых две — это жизни и мана, а свои добавить никак нельзя (но можно поставить их увеличение при поднятии левела).

А вот с обмундированием и магией все в порядке. Если вам не понравилось название, его свойства или как оно действует, то меняйте все, что хотите, и добавляйте сколько угодно, — никто "нельзя" не скажет, лишь бы баланс в игре был (но это остается на вашей совести). Только предметы вам увидеть никто не даст — лишь вид промелькнувшей секиры или стрелы — и хватит. А вот если вам не понравилась анимация той же секиры или магии в битве, то меняйте — не стесняйтесь.

Но самое большое разочарование в Maker-e — это битвы. Они постоянные и неизменяемые, как и характеристики. Очень похоже на битвы из Final Fantasy, которых загнали в двухмерность и сделали пошаговыми. Т.е. вы задаете, что делать вашим "орлам" — атаковать, использовать предмет или магию, защищаться или сматываться. А компьютер по какой-то формуле вычисляет, кто первый ходит и производит удары ваших героев и монстров. Хорошо еще, что дают выбирать, кого атаковать.

И все-таки Maker штука хорошая. В нем есть еще очень много всяких приколов и фич, но о многих из них намного интереснее узнать самому, чем читать в газете. Те, кого заинтересовало, идите на сайт Дона Мигеля и качайте русскую версию размером около 5 мегабайт (RPG_Maker 1.07b http://rm2k.phantomrpg.com/index_rus.htm), а также не забудьте скачать add-on, который и содержит всю нарисованную графику, в 10 мегов (RTP, без него просто Maker не пойдет). И в ноябре вышел еще один add-on с графикой (RTP 1.32 add-on, там же), размером в семь мегабайт. Если кому покажется мало, то полазьте по ссылкам на сайте и покачивайте графику оттуда.

Так что создавайте свои игры, ведь, как сказано на сайте Дона, "из наших русских игр почти все являются потенциальными хитами, когда из зарубежных хитом является только 5%".

Альфер Толик
flys@tut.by

Герои магии и меча №4

Разработчик: New World Computing. Издатель: 3DO. Жанр: Turn-based стратегия. Дата выхода: 1 квартал 2002 года.

Я думаю, что никто не будет оспаривать то, что четвертые герои являются долгожданными у довольно широкого круга геймеров. Насколько мне известно, к третьим героям вышло только два стоящих адд-она: Armageddon's blade и Shadow of Death. Грядущая игра — это не сиквел, в игру будет внесено максимум изменений. Причем новым будет являться не просто улучшенная графика и некоторое количество добавленных юнитов, а нечто, что даст серии новое рождение. Тем не менее, игра не изменит свой жанр. Разработчики постарались и объявили, что новая серия будет очень интересна как фанатам, так и людям, встретившимся с игрой впервые.

Как и в предшествующих играх, Вы будете строить вполне защищенный и жизнеспособный город, в то время как герой с армией разнообразных волшебных существ будет расширять границы королевства. Нам предложат семь отдельных сигл-плеерных кампаний, множество сценариев, поддержку мультиплеера и полноценный редактор кампаний. В игре нам повстречаются более шестидесяти разнообразных живых существ, шесть разных замков (Academy, Haven, Preserve, Asylum, Necropolis и Stronghold), одиннадцать разных классов героев, двадцать семь различных умений для них, а также заклинания из пяти различных магических школ. Игра будет поддерживать разрешения вплоть до 1280x1024, а графика и звуки будут новыми. Но вне сомнения, что самые интересные изменения заключаются не в цифрах.

К примеру, битва в четвертых героях будет полностью переделана. Самое большое очевидное и интересное отличие — это то, что битва будет происходить на изометрическом поле боя, что полностью отличается от бокового вида в предыдущих сериях. Герои больше не будут просто стоять и пускать спеллы, теперь они будут боевыми юнитами и смогут напрямую вступать в бой. Изменятся сами существа: теперь все существа от спрайтов (sprite-фея) до бегемотов будут полностью отличаться как по характеристикам, так и по дополнительным возможностям от остальных существ, и никто не будет иметь аналогов из других замков. Кроме простого увеличения числа существ, дизайнеры сконцентрировались на том, чтобы сделать их интересными, запоминающимися и необычными. В игре встретится немало существ из предыдущих серий, и Вы без труда узнаете минотавров, циклопов, орков, гидр, джинов и даже черных драконов. Но даже существа из одинаковых классов будут по-разному вести себя в битве. Одновременно вы можете ожидать встречи со множеством совершенно новых существ, таких как могучие големы-драконы, свирепые белые тигры, ехидные сатиры (теряюсь в догадках, кто это) и морские пираты (которые, кстати, будут получать бонус при битвах на море).

Теперь неприятная новость. Как вы помните, во вторых и третьих героях была предоставлена возможность апгрейдить юниты, делая их более сильными и наделяя их большим количеством новых возможностей. В четвертых героях апгрейдить юниты будет нельзя, так как, по мнению разработчиков, основные непроапгрейдженные юниты практически не представляют никакой ценности и поэтому не участвуют в боях. Однако мне кажется, что они это сделали зря, ведь можно было прийти к какому-либо консенсусу (сделать полезные взаимоисключающие возможности, например). А так за раз срезали где-то половину юнитов. Но вполне возможно, что эта идея приживется или что она в последний момент будет исправлена, хотя вряд ли, конечно.

Тем не менее, каждый юнит будет наделен своими уникальными возможностями, так что даже слабые юниты будут успешно дополнять более сильных. К слову сказать, в прошлых сериях только некоторые юниты имели уникальные возможности. К примеру, огр-маг мог насылать спелл кровожадность на дружеское существо, архангелы могли воскрешать мертвых, гоблин на волке мог атаковать дважды за ход и так далее. Просто эти возможности делали их более интересными по сравнению с обычными юнитами, вроде пикеманов, гнолов и прочих. Теперь все будут обладать спецвозможностями, причем некоторые из них будут комплексными. К примеру, у джинов будут собственные книги заклинаний, и они уже смогут кастовать множество различных спеллов в битве, а не только случайный защитный спелл на дружественный юнит, как в предыдущих сериях.

Благодаря возможностям юнитов Вы получите не только множество дополнительных стратегических возможностей при ведении боя, но и множество тактических вариантов развития городов и их защиты (напомню, что раньше города строились по линейной схеме, строя здания для все более сильных существ). Теперь Вам придется постоянно делать выбор между разными существами и героями. В каждом из шести различных замков можно будет строить на каждом уровне только одного юнита из двух возможных. Поясняю: например, в одном замке можно будет строить либо ангела, либо крестоносца (crusader). При этом делается выбор: ангелы быстрее и могут летать, а крестоносцы — крепче и сильнее. То есть считайте, что юнитов опять стало в два раза больше. Если этот вариант сделан в качестве замены апгрейдов и количество юнитов компенсируется, то я думаю, что стоит разработчиков за это похвалить. Разработчики пообещали, что приложат все усилия, чтобы альтернатива всегда была равноценной и чтобы не было очевидно лучшего варианта. Если раньше Вы были уверены, что у противника будет обязательно такой-то прогрейдженый юнит, то теперь можно уже будет заставлять противника гадать о составе армии.

Как-то удивительно звучит возможность управления героем, но это вполне жизнеспособно. Кстати, разработчики считают это наиболее важным изменением в битвах. Такое уже встречалось в Age of Wonders и в Disciples: Sacred Lands и понравилось геймерам, а это значит, что эта идея имеет право на жизнь и в героях. Неважно, своя это идея или заимствованная, но она заставит пересмотреть свои тактики профессиональных игроков.

Раньше герои оказывали влияние на поле боя двумя способами: кастованием спеллов и поднятием показателей атаки и защиты войск. Предлагался выбор между силой и магией. К примеру, варлок не мог обладать большими бонусами атаки и защиты, а варвар — с точностью наоборот. Но почти всегда с помощью черных драконов, варлока и хорошо прокачанного армагеддона можно было вынести практически любую конфигурацию войск противника. Теперь же герой-маг станет хорошей целью на поле боя. У каждого героя будет свой командный радиус, в котором все бонусы героя будут передаваться существам. Следует отметить, что этот радиус у героев, ориентирующихся на силу, будет больше. Это дает варварам шанс на полноценное существование. Теперь прокачанный герой с одним единственным маленьким гоблином сможет навести шороху в округе, а не будет бежать за помощью в близлежащий замок при неприятностях.





В четвертой части все герои будут равноценными, и вы уже не сможете, как в прошлых сериях, нанимать каких-то определенных героев с определенными начальными бонусами, которые вам дадут преимущество на первых этапах игры. Теперь все герои сразу будут иметь набор скиллов, принадлежащих только к их классу, так что никаких поблажек. Будет одиннадцать начальных классов героев: лучник, варвар, очарователь, боец, лорд, некромансер, священник, вор, шаман, волшебник и воин. Класс героев определяет его направленность. А вот присущие героям начальные скиллы: благородство, тактика, битва, разведка, магия жизни, магия смерти, магия приказа, магия хаоса и магия природы. Раньше было три степени владения скиллом: основной, продвинутый и эксперт. Теперь их пять — добавился мастер (master) и грандмастер (grandmaster).

По мере накопления опыта герои смогут изучить пять из девяти вышеназванных скиллов. После открытия каждый из девяти даст возможность изучать по три второстепенных. Скилл битвы повлияет на военные возможности героя, такие как добыча опыта, а также получение бонусов в атаке, защите и сопротивляемости магии. Тактика повлияет на передачу ваших бонусов другим юнитам. Благородство позволит вам ускорить рост существ в городах или добычу сырья в шахтах. Разведка позволит вашему герою быстрее двигаться по миру и больше узнавать о нем. Пять магических школ добавят вашим героям знания о магии.

В принципе, вы можете выбирать, что изучать, но есть некоторые ограничения. Например, варвар не может использовать магию в принципе. При изучении пяти основных скиллов герой может приобрести продвинутый класс. К примеру, если очарователь изучит все пять школ магии, то он станет архмагом.

Наверное, многие задавали себе вопрос, а что случится с героем, если его побьют во время битвы. На самом деле разработчики еще сами окончательно не решили. Но будет разница, если армия побитого героя победит или проиграет сражения. Однако известно, что при полном поражении враг сможет решать, что делать с вашим героем. Как вариант, на погибших героев можно будет ставить метки, которые что-нибудь будут забирать. Но в любом случае погибшего героя можно будет воскресить в городе. С другой стороны, если победил противник, то он может сделать так, чтобы его могли воскресить только вы, но только в его городе. В четвертой части не будет катапульт. Нет, баллисту вы еще встретите, но катапульту — нет. Больше не будет такого, что катапульты обстреливают стены, а с башен лучники обстреливают Вас. Теперь защищающиеся смогут получать бонусы на территории замка. Входить в замок и разбивать стены нападающим придется своими силами. Жаль, но разработчики еще полностью не осветили, как будет проходить захват замков.

Изменения коснутся и морали с удачей. Раньше, например, благодаря морали юнит мог ходить два раза, а мог вообще не ходить, а благодаря удаче — наносить мощнейшие удары. Теперь от морали зависит только то, кто первым пойдет. Если у вашего юнита хорошая мораль, то он пойдет раньше, чем противник, а если нет — то наоборот. А удача уже будет влиять не на атаку, а на защиту. Теперь везучие будут получать меньше повреждений. Как я уже говорил, изменится система контратак. Если раньше черный дракон нападал на четыреста три крестьянина, то он снимал четыреста, а отдачу давали только трое, что делало огромнейшее преимущество быстро двигающимся юнитам. Теперь сдачу дадут четыреста три крестьянина, и от дракона останутся рожки да ножки.

Кстати, появятся караваны. Раньше приходилось иметь в распоряжении более слабых героев для переноса юнитов к основным героям, теперь они не понадобятся, поскольку это смогут делать караваны, причем эффективнее.

Приятно, что больше не будет сетки на карте, и поле битвы и круг движений юнитов существенно расширился. Также изменились пропорции и размеры юнитов. Например, дракон сможет быть больше некоторых юнитов в пять раз. Новые карты в четвертых героях будут так же детализированы и так же интересны, как и раньше. Как и раньше, герои будут получать квесты, получать контроль над шахтами, отыскивать сокровища, открывать артефакты, драться с бродячими монстрами и многое другое. Но в отличие от того, что было раньше, бродячие монстры уже не будут просто стоять и блокировать проход. Теперь они будут брать инициативу в свои руки и атаковать при уверенности в победе. Это приведет к тому, что нейтральные отряды получат свою очередь для хода. Вы даже встретите нейтральных героев, блуждающих по карте. Все еще будет подвал (подземелье, кто не понял), который добавит множество стратегических и тактических возможностей игроку.

Много чего можно сказать о грядущей игре и много чего узнаем мы нового о ней после ее выхода. Хочется верить, что она оправдает все надежды и что все хорошие задумки в ней будут грамотно реализованы, поскольку вот уже три серии, как у компании все успешно получалось.

Бобрик Алексей aka Destructor
Alex_bob2000@mail.ru

виртуальные радости
Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.
Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 7.02.2002 г. в 18.00. Тираж 17 217 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 823.